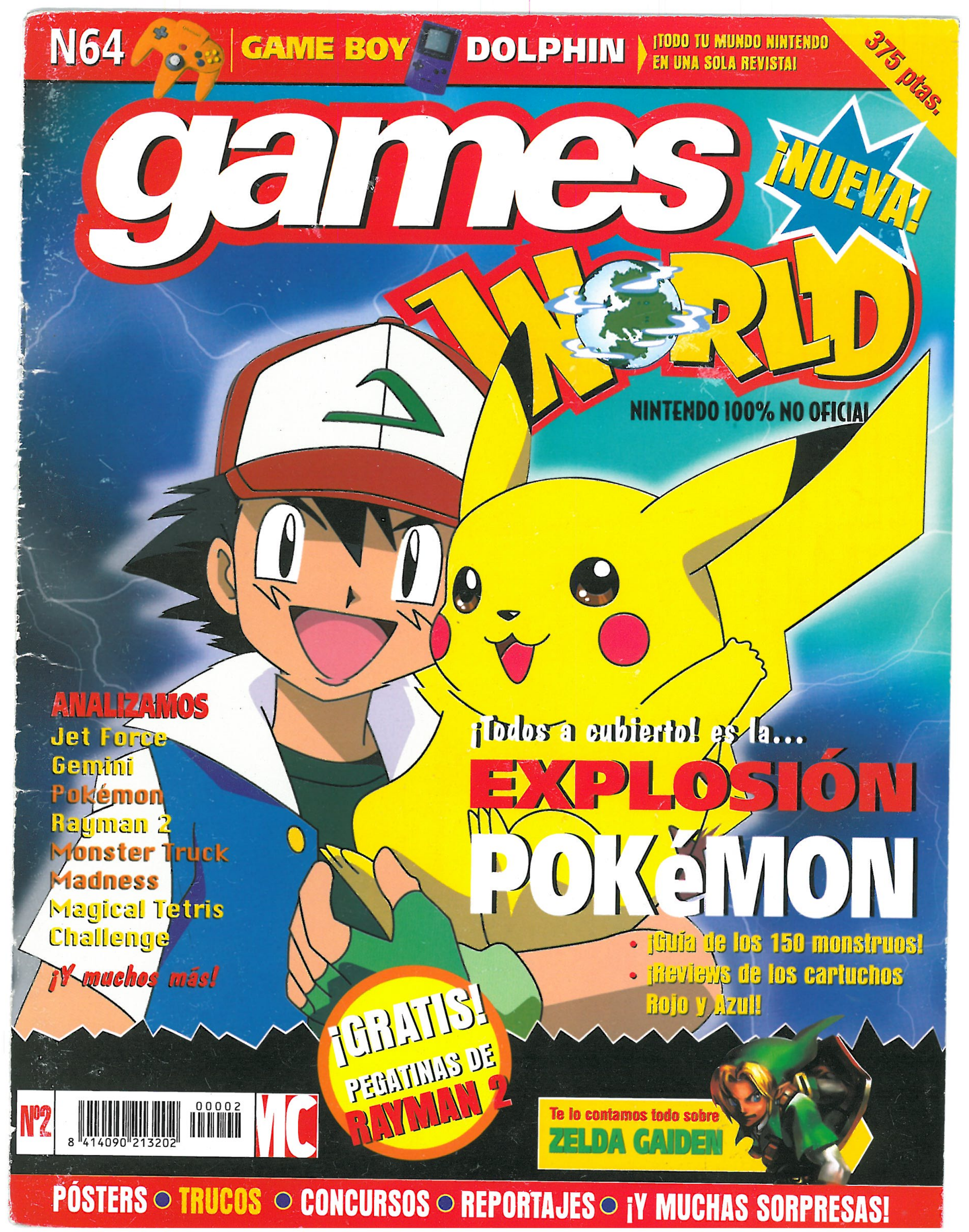


N64
GAME BOY
DOLPHIN
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games
¡NUEVA!
WORLD
NINTENDO 100% NO OFICIAL
ANALIZAMOS
Jet Force
Gemini
Pokémon
Rayman 2
Monster Truck
Madness
Magical Tetris
Challenge
¡Y muchos más!
¡Todos a cubierto! es la...
EXPLOSIÓN
POKéMON
• ¡Guía de los 150 monstruos!
• ¡Reviews de los cartuchos Rojo y Azul!
¡GRATIS!
PEGATINAS DE RAYMAN 2
Nº2
00002
8 414090 213202
MC
Te lo contamos todo sobre
ZELDA GAIDEN
PÓSTERS • TRUCOS • CONCURSOS • REPORTAJES • ¡Y MUCHAS SORPRESAS!

No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego.





www.nintendo.es

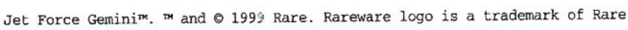


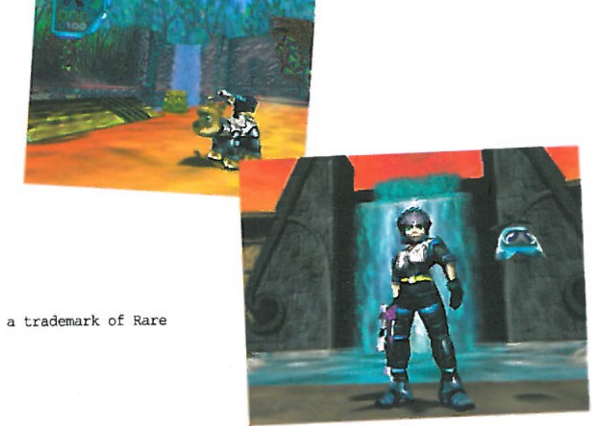


Diseñado para el N64 Expansion Pak™

Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...









1 - 4 jugadores/ Simultáneos





Diseñado para utilizar con el cartucho N64 Rumble Pak







Games World No.2 31 Diciembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2º 3º
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez

Jefe de Redacción: Francisco Carmona

Maquetación electrónica:
Pretext

Colaboradores:
Mari Carmen Sánchez, Raquel García, Miquel López, Pepi Martí, Joan Josep Mussarra.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo:
Doménec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero
Publicidad:
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones:
Manuel Nuñez
Tel: 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-33714-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Poligona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América: 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de voceadores

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
080022 Barcelona

¿Qué preferirías? ¿Ser el mejor futbolista del mundo o un agente secreto como James Bond? ¿Vivir mil años o asistir al Día del Juicio Final y poder contarlo (aunque no sabemos a quién...)? ¿Ser inmensamente rico o tener los mejores amigos del mundo? ¿Volar como Peter Pan o poder leer las mentes de otras personas? ¿Ver perfectamente en la oscuridad más absoluta o ser la persona más divertida del planeta? ¿Poseer el juego más fantástico jamás creado –capaz de hacerte gozar como ninguna otra cosa en el mundo- o ser tú el creador de tal maravilla, pero no poder disfrutarla como usuario?

¡Qué lástima que la vida no nos plantee dilemas tan sugerentes! Con todo, estas Navidades deberás pronunciarte ante cuestiones casi, casi igual de trascendentales. Sin ir más lejos: ¿Qué me compro: *Jet Force Gemini* o *Turok: Rage Wars*? ¿*Rayman 2* o *Donkey Kong 64*? ¿*Resident Evil 64* o *Hybrid Heaven*? Etcétera, etcétera. Tranqui, tronqui, que para eso estamos nosotros. Déjate aconsejar por *Games World* y ya sólo tendrás que tomar una decisión: "¿Qué *review* leo primero?" ¡Puff, cuánto sufrimiento!

SUMARIO





Cada mes nuestro abordaje asalta tus sentidos, dinamita tu reposo, turba tu espíritu... ¡Sí, desmáyate si quieres!

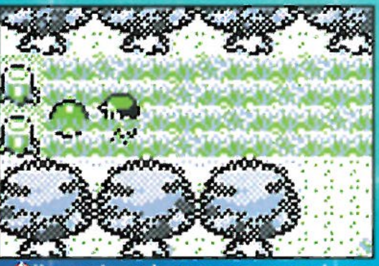


Éste eres tú, con tu dinero y tus medallas pokémon.



Encontrarás otros entrenadores Pokémon a medida que exploras.



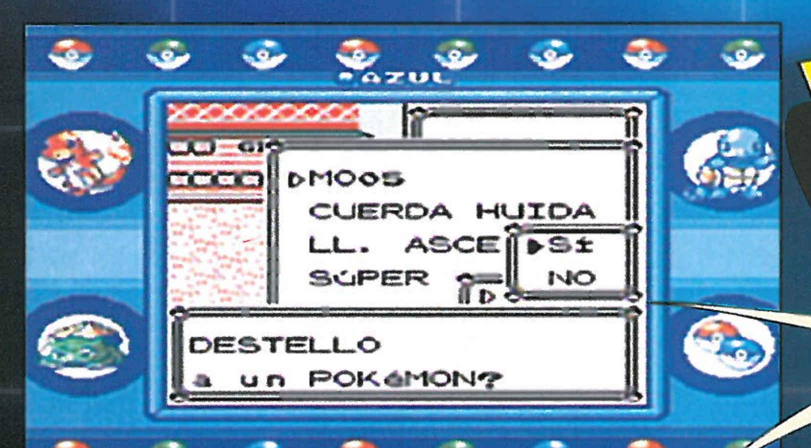


Hay montones de cosas para ver en el enoo-oorme *Pokémon*.

MÍRAME A LOS OJOS Y ESCUCHA: ¡YO MANDO AQUÍ!

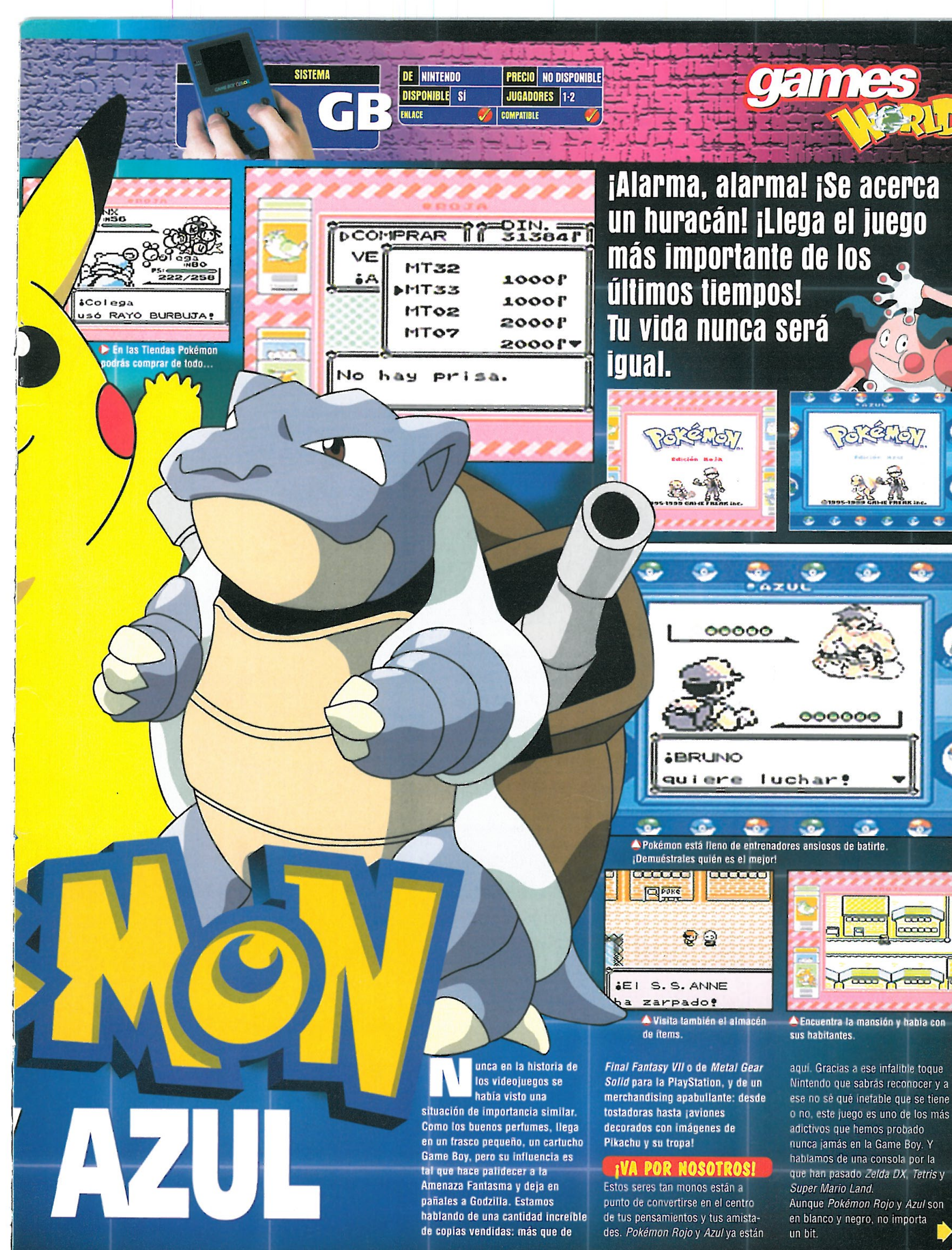


¡OLVIDA A PIKA, TÍO! ¡HAY MILLONES COMO ÉL!





Poké
ROJO Y



SISTEMA	GB
DE	NINTENDO
PRECIO	NO DISPONIBLE
DISPONIBLE	SÍ
JUGADORES	1-2
ENLACE	✓
COMPATIBLE	✓

En las Tiendas Pokémon podrás comprar de todo...

¡Alarma, alarma! ¡Se acerca un huracán! ¡Llega el juego más importante de los últimos tiempos! Tu vida nunca será igual.

Pokémon está lleno de entrenadores ansiosos de batirte. ¡Demuéstrales quién es el mejor!

Visita también el almacén de ítems.

Encuentra la mansión y habla con sus habitantes.

Nunca en la historia de los videojuegos se había visto una situación de importancia similar. Como los buenos perfumes, llega en un frasco pequeño, un cartucho Game Boy, pero su influencia es tal que hace palidecer a la Amenaza Fantasma y deja en pañales a Godzilla. Estamos hablando de una cantidad increíble de copias vendidas: más que de *Final Fantasy VII* o de *Metal Gear Solid* para la PlayStation, y de un merchandising apabullante: desde tostadoras hasta ¡aviones decorados con imágenes de Pikachu y su tropa!

¡VA POR NOSOTROS!

Estos seres tan monos están a punto de convertirse en el centro de tus pensamientos y tus amistades. *Pokémon Rojo* y *Azul* ya están aquí. Gracias a ese infalible toque Nintendo que sabrás reconocer y a ese no sé qué inefable que se tiene o no, este juego es uno de los más adictivos que hemos probado nunca jamás en la Game Boy. Y hablamos de una consola por la que han pasado *Zelda DX*, *Tetris* y *Super Mario Land*.
Aunque *Pokémon Rojo* y *Azul* son en blanco y negro, no importa un bit.

¡AL ABORDAJE!

¡SOMOS UN ÍTEM!

Aparte de los pokémon, hay montones de otras cosas que deberás encontrar. Por ejemplo:



Esta poképedia te muestra lo que tienes.

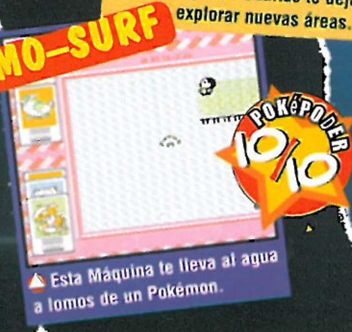
Las Máquinas Técnicas dan a tu pokémon nuevos ataques.

¡Súbete a ella para doblar tu velocidad cuando explores!

Algunos Pokémon sólo pueden ser pescados.

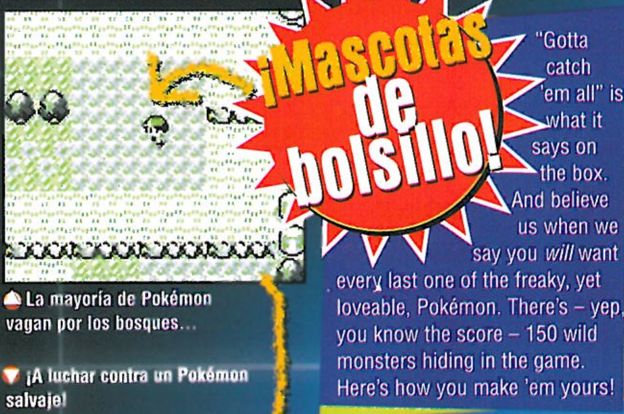
Las Máquinas Ocultas te dejan explorar nuevas áreas.

MO-SURF



Esta Máquina te lleva al agua a lomos de un Pokémon.

¡Mascotas de bolsillo!



"Gotta catch 'em all" is what it says on the box. And believe us when we say you *will* want every last one of the freaky, yet loveable, Pokémon. There's – yep, you know the score – 150 wild monsters hiding in the game. Here's how you make 'em yours!

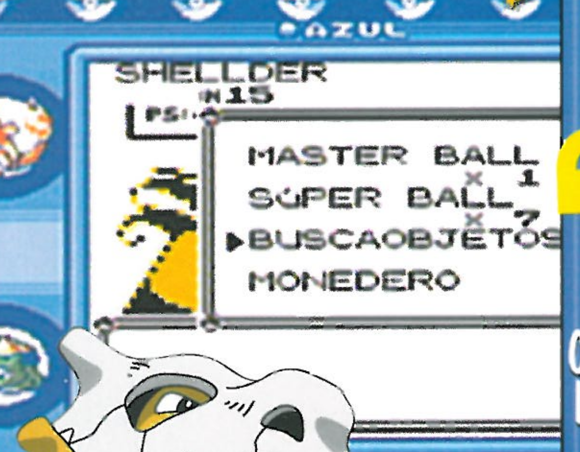
La mayoría de Pokémon vagan por los bosques...

¡A luchar contra un Pokémon salvaje!





Lanza una Poké Ball. Si el Pokémon es débil, lo atraparás. ¡Yupi!



CONEXIÓN

Otro toque genial Nintendo en *Pokémon*. Ve al Cable Club en un Centro Pokémon y, usando un cable de conexión, podrás intercambiarlos y luchar con cualquier amigo que tenga algún Pokémon. Sólo serás capaz de encontrar ciento treinta y nueve en el *Rojo* o en el *Azul* si no los intercambias...



Conecta tu Game Boy con la de un amigo y dirígete al Cable Club.



Intercambiando Pokémon para tener todos.

> "DESCUBRIR TODOS LOS SECRETOS Y CAPTURAR TODOS LOS POKéMON TE LLEVARÁ MESES..."

¿CÓMO FUNCIONA?

Pokémon trata de coleccionar. Más concretamente, de conseguir los ciento cincuenta monstruos que habitan la gran isla en la que se sitúa el juego. Tú eres Ash, el entrenador que los instruye a través de innumerables peleas, que debe derrotar a entrenadores rivales y se enfrenta al siniestro Equipo Rocket.

¿Y LOS POKéMON?

Lo mejor del juego es que, al revés que las colecciones típicas (que suelen acabar llenas de polvo en un altillo), Pokémon evoluciona a medida que avanzas por él.

Ver mutar tus capturas en seres cada vez más poderosos suscita unos sentimientos que deben ser parecidos a los de ver crecer a un hijo. Los Pokémon son las verdaderas estrellas del juego.

LAS BATALLAS MÁS DURAS

Tu capacidad como entrenador de Pokémon se somete a examen cuando luchas contra los Líderes Gim. Vence a uno para conseguir un distintivo que permite que tu pokémon te escuche. Si no lo tienes, los Pokémon del nivel más alto pueden pasar de ti. ¡Qué cara!



Dirígete al gimnasio a luchar de verdad.



Lorelei es una Líder Gim que tendrás que derrotar.



Aunque estas imágenes son en color, *Pokémon Rojo* y *Azul* son juegos Game Boy en blanco y negro que también puedes utilizar en tu Game Boy Color.

¡LUCHA! ¡LUCHA! ¡LUCHA!

Vale, hay algunos más monos que otros, pero no te equivoques, todos los Pokémon valen la pena. Míralos, míralos…

LUCHA

¡Ha llegado la hora de un poco de acción! Tendrás que decidir qué ataque puede causar más daños.

PKMN (POKéMON)

Escoge el mejor Pokémon para tu oponente.

OBJ.

Consigue una MO o una MT para que tu Pokémon tenga nuevas habilidades o lanza una bola.

ESCAPAR

Ésta es la opción para los más gallinas. Tu Pokémon se esconderá para luchar otro día.

CONTROLES

¿Quieres saber cómo se mueven Pikachu y compañía en su ambiente?

D-PAD

Usalo para explorar el gran mundo *Pokémon*. También para moverte en los distintos menús.

BOTON A

Te permite hablar con cualquiera que te cruces y confirma tus selecciones en los menús.

BOTÓN B

Cancela las pantallas del menú y los comandos y te permite volver al juego.

SELECT

Ordena tus ítems. No puede ser más sencillo.

START

Muestra los importantísimos menús de estadísticas de tu Pokémon y el estado de las cosas.

¡GUÍA NATURAL POKéMON!

Lo mejor de *Pokémon* son los Pokémon. En la página 30 verás a los ciento cincuenta que hay a tu disposición, pero para que vayas abriendo boca, aquí te enseñamos los que más gracia nos hacen… de momento. ¡Están para comérselos!

¡EL MÁS RARO!



MEWWO Como un perro verde…

¡MONSTRUOSO!

ODDISH Hace que no comamos verduras.

¡ENTRAÑABLE!

PIKACHU En nuestro corazón a todas horas.

¡EL MÁS COMÚN!

PIDGEY aparece todo el rato.

¡DORMILÓN!

SNORLAX Le encanta echarse la siesta.

¡EL MÁS FELIZ!

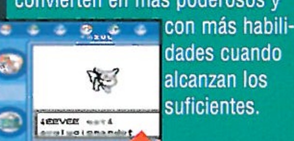


CHANSEY Nada le quita el sueño.



¡CAMBIOS!

Tras una pelea, los monstruos que han tomado parte de ella ganan puntos de experiencia. Algunos se transforman y se convierten en más poderosos y con más habilidades cuando alcanzan los suficientes.





Está cambiando. Pronto crecerá.

Todos ellos (ve a la página 30 para verlos) son fantásticos y no podrás parar hasta que los encuentres.
Hay algunos adorables (Squierle, Pikachu y Meowth son nuestros favoritos), otros más graciosos, como Mr. Mime y Oddish. Pero lo mejor es que hay tantos y tantos gustos diferentes que cada uno tendrá sus propios favoritos. Hace tiempo que no veíamos un derroche tal de imaginación.
Otra de las cosas que nos gustan mucho es la implicación con los seres y las vueltas que el das al coco para saber cuál es el mejor modo de sacarles partido en las batallas.

¿ES GRANDE?

Y además, no subestimes la *cantidad* de inteligencia que necesitarás para hacer un papel digno en *Pokémon*. Sobre el papel parece un extraño cruce entre un RPG de la GB y una mascota virtual tipo Tamagotchi, pero acabarás muy involucrado. ¡Y no tienes que sacarlos a pasear!
Pokémon es enorme y cambia todo el rato. Hablar con todo el mundo, encontrar todos los secretos y conseguir todos los Pokémon puede llevarte meses. Hemos de confesarte que es muy poco probable que nuestro cartucho se mueva de nuestra Game Boy hasta el verano que viene… *Pokémon* ofrece un mundo único para explorar y perderse en él. Todos los fans de Nintendo comerán, respirarán, jugarán, vivirán en suma, *Pokémon*.

> "POKéMON VA A AGOTAR TODAS LAS PILAS DE TU GAME BOY… Y A TI."

GRÁFICOS Una monada. Lleno de seres adorables y fantásticos. Ciento cincuenta.

SONIDO Sencillamente tan efectivo como puede esperarse. Además, cada Pokémon tiene su propio grito de guerra.

RENDIMIENTO ¡Alucinante! ¡Un gran mundo en un cartuchito como el de la Game Boy!

JUGABILIDAD *Pokémon* empieza con sencillez, pero hay mucha estrategia y profundidad en él. Genial.

DIFICULTAD Tendrás que entrenar a tus Pokémon y explorarlo todo a medida que avanza el juego.

DURABILIDAD Si quieres conseguir todos los Pokémon y ver todos los secretos (que querrás), jugarás durante meses.





TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NINTENDO

¡AQUI HAY TOMATE!

Si el gris y el negro de tu N64 no pega con la alfombra persa de tu castillo o con tu exuberante personalidad, ya puedes remediar el desaguisado, porque hacia el 15 de noviembre sale a la venta la Nintendo 64 Color Edition, una línea de consolas de colores al mismo precio que la máquina clásica. Puedes escoger entre seis tonos raros, raros, raros, a cuál más maravilloso.

¡LAS ÚLTIMAS NOTICIAS DOLPHIN Y MÁS!

LAS NUEVAS MÁQU DE NINTENDO

Las novedades Dolphin

MIYAMOTO DICE QUE AÚN LE QUEDA UN POQUITO...

Shigeru Miyamoto, el genio que hay tras *Mario*, *Zelda* y la mayoría de ideas geniales Nintendo ha hablado de la Dolphin, la nueva superconsola de Nintendo, en una entrevista concedida a la revista japonesa *Dengeki Nintendo 64*.

Cuando se le preguntó acerca de cuántos juegos se iban a presentar junto a la nueva consola, contestó: "Creo que con tres basta". Lo dijo basándose en el lanzamiento de la N64 que se hizo con la ayuda de tan sólo tres juegos. Y no fue nada mal... "A día de hoy, no hay ningún título en concreto en fase de desarrollo. Todo está en fase de planificación y preparación", dijo. "Si los preparativos concluyen, en un año se puede tener preparado un juego". Ya estamos ahorrando para las próximas aventuras de Mario (y Luigi), que constituirán uno de los primeros lanzamientos de la nueva consola.

LOS HECHOS:



- La CPU de la Dolphin va a ser tan potente que será posible que cuatro jugadores jueguen *juegos distintos* a la vez en la misma pantalla, dividida. ¿Una consola con cuatro juegos distintos a la vez? ALUCINANTE.
- Shigueru Miyamoto dice que "el nuevo hardware tiene que servir para hacer cosas que antes no se podían hacer". ¡Di que sí, querido Miya!



¡Baila, Pikachu! Así es *Talent Studio*.

¿QUÉ PASA CON EL 64DD?

Se anunció originalmente hace ya tres años en algunos países, y los fans de todo el mundo no dejan de preguntarse dónde está la unidad de disco (Disk Drive) de su consola favorita. Las cosas quedaron un poco más claras en la feria Spaceworld:



- El 64DD se presenta el 1 de diciembre en Japón.
- Los jugadores japoneses necesitarán el 64DD, el cartucho módem de la N64 y un Expansion Pak para que todo funcione.
- Los japoneses que lo tengan podrán entrar en Internet para jugar on-line, hacer compras y mirar el correo electrónico.
- También podrán descargar nuevos niveles y personajes y tomar parte de grandes torneos on-line. ¡Guau!
- No hay nada concreto sobre su presentación en España. Habrá que esperar a los resultados japoneses...
- Junto al 64DD se lanzarán ocho juegos, en Japón.





LOS SEIS MEJORES JUEGOS DE LA 6

Esto es lo que hay planeado para el disco Nintendo. De momento no podremos disfrutar de ellos, aunque no hay que descartar un invento de algún software que nos permita probarlos en nuestra querida cartuchera (¡ojalá!).



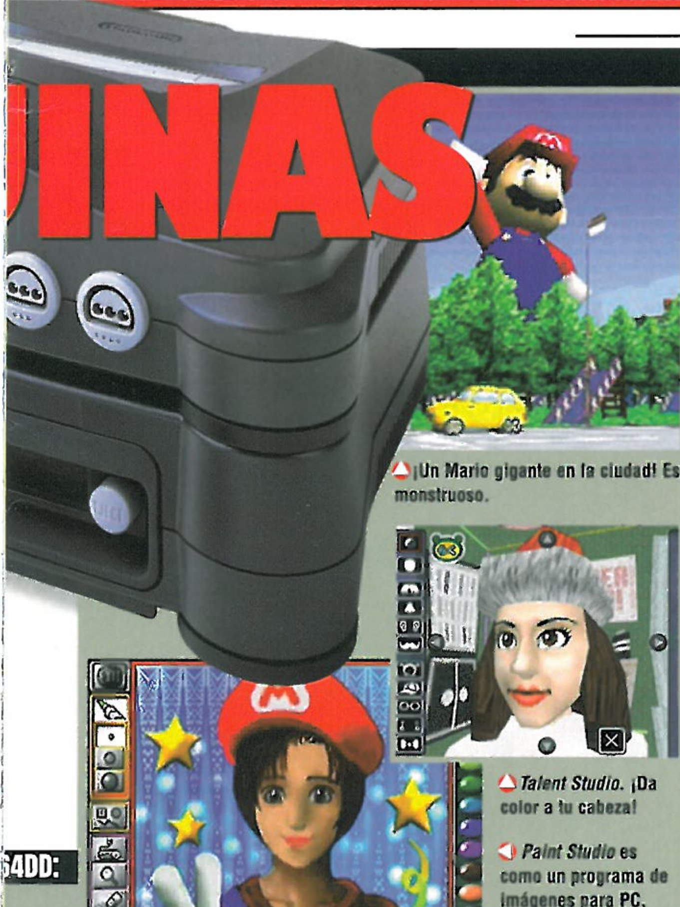
F-Zero X Expansion Kit

Crea nuevas pistas y vehículos para correr en el juego de carreras híper rápido y futurista de Nintendo.

Paint Studio

Carga pantallas de la tele y el vídeo con la ayuda del Capture





¡Un Mario gigante en la ciudad! Es monstruoso.

Talent Studio. ¡Da color a tu cabeza!

Paint Studio es como un programa de imágenes para PC, pero más divertido.

64DD:

Cartridge (cartucho capturador) y modifícalos. Hay montones de opciones.

Talent Studio

El DD te permite crear tus propias estrellas virtuales cargando caras y seleccionando partes del cuerpo y luego mezclándolo todo y haciendo el loco. Como Frankenstein.

Ultimate War

Un juego de estrategia al estilo *C&C* que tiene una pinta excelente. Te deja acercar el punto de vista hasta la batalla e incluso a las cabinas de los aviones y tanques.

Doshin The Giant

Un juego en el que controlas a un enorme gigante con dedos como plátanos que es el mandamás en una isla llena de personajes diminutos. Puedes construir casas o destruirlas a tu apetencia.

Sim City 64

La gran esperanza 64DD desde siempre, esta versión de *Sim City* es la primera que está en 3D al completo. Puedes pasearte por una calle preguntando a los peatones qué les parece su ciudad o hacer un zoom de alejamiento y tener una supervista de pájaro de tu ciudad.





DE PASEO CON POKéMON PIKACHU

Nintendo convierte a Pikachu en tu mascota virtual.

Cuando todo está preparado para que la fiebre *Pokémon* empiece a hacer estragos, Nintendo ultima el lanzamiento de un artilugio con el sello Pikachu. Se trata, nada más y nada menos, de una especie de tamagotchi centrado en el electrizante Pokémon que saldrá a la venta a mediados de diciembre.

Pokémon Pikachu (que así se denominará) te permite convertir a Pikachu en tu mascota virtual. Tendrás que cuidarlo (a través de una serie de menús a tu disposición) como si fuese tu mascota de verdad: darle de comer, asearlo, dormirlo, jugar….

Pero lo más novedoso es que te sacará a pasear. Sí, has leído bien. *Pokémon Pikachu* lleva incorporado un podómetro que cuenta tus pasos y los convierte en vatios. Cuantos más vatios le procures a Pikachu, más contento se pondrá y más amigo tuyo será (hay cinco grados de amistad). Si por el contrario, le ignoras, más se enfadará contigo.

Si te apasiona Pikachu, ahora tienes la oportunidad de estar con él a todas horas.

SE TE HARÁ LA BOCA AGUA

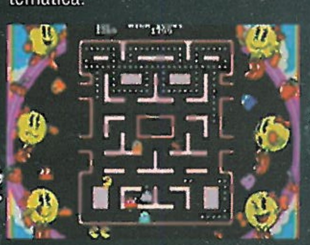
¡Mmmmmmmmm!

HOY ME SIENTO BIEN PORQUE...

1 El equipo de Rare está trabajando duramente en *Banjo-Tooie*, la secuela de *Banjo-Kazooie*, para que supere incluso a la genial primera parte.

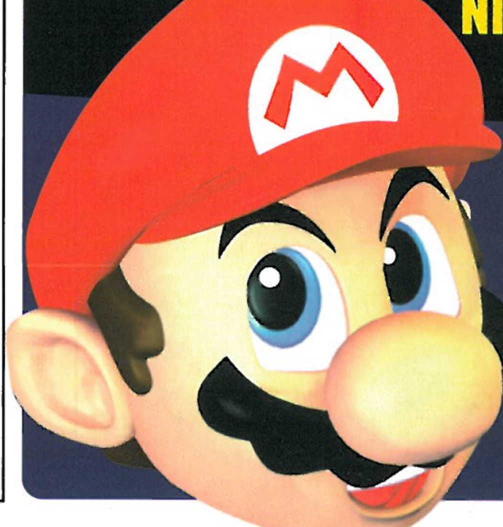
2 Nintendo ha anunciado que podremos ver material de la Dolphin en la próxima feria Spaceworld '2000.

3 Tras anunciar la aparición de un *Namco Museum 64*, Namco está preparando ya otro título para N64 en el cual el protagonista será la famosa esposa de Pac Man. Su título será *Ms. Pac-Man Maze Mandes*. Lo que no ha sido revelado es la temática.



4 La guerra fría entre N64 y Namco se calma, lo que permitirá la aparición de más juegos de los creadores de *Tekken* para PlayStation.

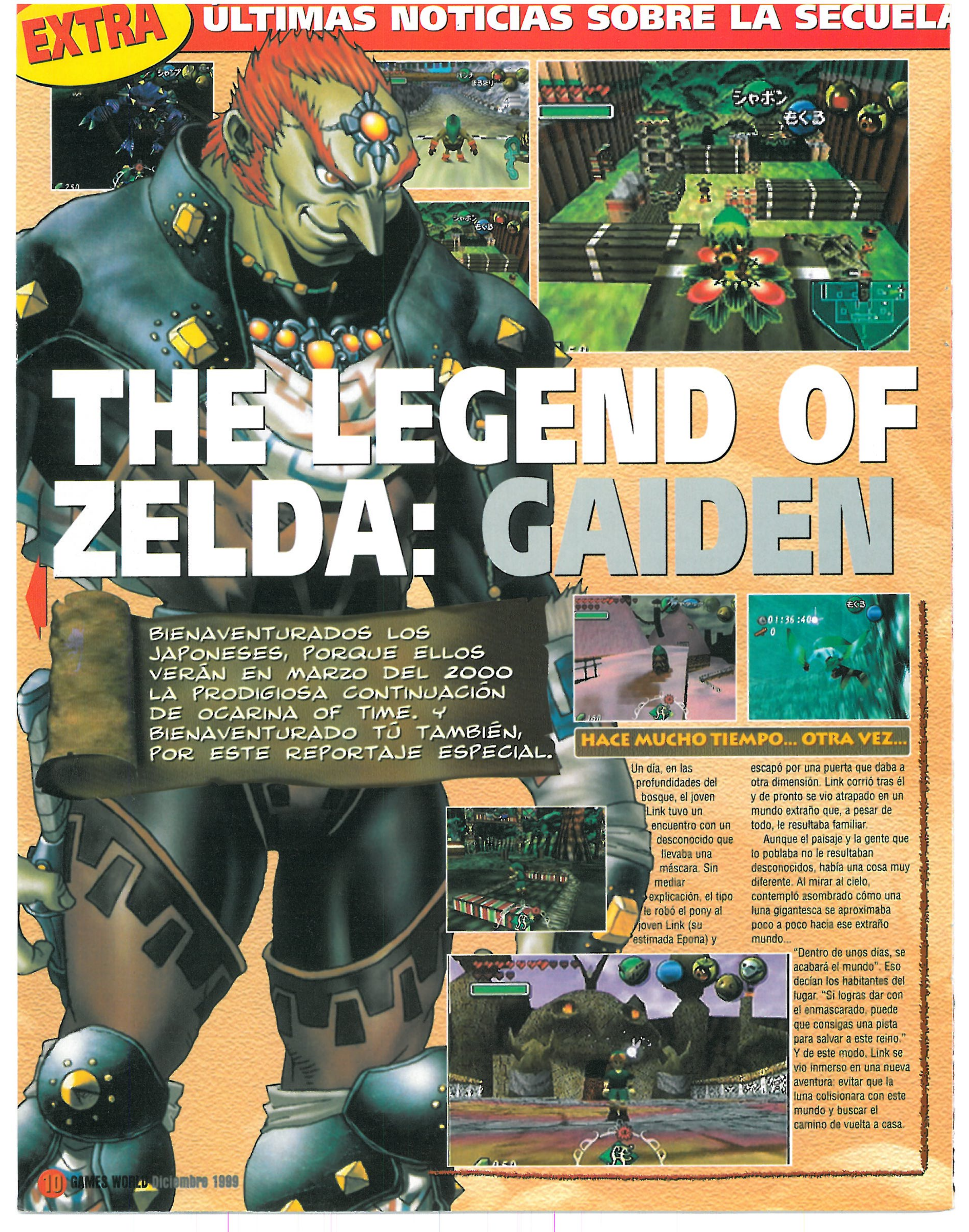
5 Se ha incorporado al Transfer Pak, un periférico que te permitirá intercambiar información entre tu Game Boy y tu Nintendo 64, la capacidad de introducir imágenes capturadas con tu Game Boy Camera en algunos juegos de N64.



NINTENDO BUSCA PRESIDENTE

Miyamoto opta por Arawaka para el puesto.

Ante el previsible retiro del presidente de Nintendo, Hiroshi Yamaushi, para el 2001, ya se especulan algunos nombres de sucesores. Shigeru Miyamoto, el legendario diseñador de videojuegos, reveló en una entrevista que uno de los principales candidatos que cuenta con todo su apoyo es Minoru Arawaka, el actual presidente de Nintendo América. De todas formas, las relaciones no siempre fluidas y cordiales entre Yamaushi y Arawaka, no aseguran el puesto al candidato.



THE LEGEND OF ZELDA: GAIDEN

BIENAVENTURADOS LOS JAPONESES, PORQUE ELLOS VERÁN EN MARZO DEL 2000 LA PRODIGIOSA CONTINUACIÓN DE OCARINA OF TIME. Y BIENAVENTURADO TÚ TAMBIÉN, POR ESTE REPORTAJE ESPECIAL.

HACE MUCHO TIEMPO... OTRA VEZ...

Un día, en las profundidades del bosque, el joven Link tuvo un encuentro con un desconocido que llevaba una máscara. Sin mediar explicación, el tipo le robó el pony al joven Link (su estimada Epona) y escapó por una puerta que daba a otra dimensión. Link corrió tras él y de pronto se vio atrapado en un mundo extraño que, a pesar de todo, le resultaba familiar.

Aunque el paisaje y la gente que lo poblaba no le resultaban desconocidos, había una cosa muy diferente. Al mirar al cielo, contempló asombrado cómo una luna gigantesca se aproximaba poco a poco hacia ese extraño mundo...

"Dentro de unos días, se acabará el mundo". Eso decían los habitantes del lugar. "Si logras dar con el enmascarado, puede que consigas una pista para salvar a este reino." Y de este modo, Link se vio inmerso en una nueva aventura: evitar que la luna colisionara con este mundo y buscar el camino de vuelta a casa.



LA LEYENDA CONTINÚA...

Aunque la historia no es una continuación cronológica de *Ocarina of Time*, se desarrolla en un mundo paralelo, por lo que volverás a encontrarte a algunos de los compañeros del juego original para N64. Por lo tanto, Link podrá charlar con la Princesa Zelda, con Malon, con Ingo e incluso con una versión oscura de Navi, entre muchos otros.





▲ Arriba tienes a Epona. Y aquí la versión oscura de Navi.

¡LIMITE DE TIEMPO!

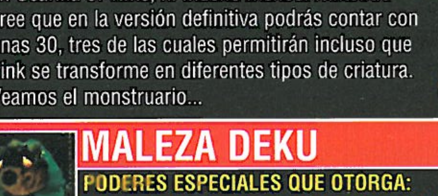


Shigeru Miyamoto, de Nintendo, está encantado con la idea de que el jugador se encuentre con algo totalmente inesperado. Su equipo trabaja para dar con algo nuevo para *Gaiden* en lo que al tiempo se refiere, de modo que los sucesos ocurran en todo el mundo al mismo tiempo. Si fuera así, podrías jugar una y otra vez con el juego y ver cosas diferentes cada vez.

DEBERÍA DEJAR DE ZAMPAR TANTAS HAMBURGUESAS. ¡BUURRPS!

¡EL PODER METAMORFOSEADOR DE LA MÁSCARA!

El equipo de Miyamoto prefería no repetir la idea de la recolección de ítems como parte principal ya vista en *Ocarina of Time* y, por eso, ha decidido que las Máscaras desempeñen un papel importantísimo en *Gaiden*. En lugar de recoger ítems tales como las Botas Flotadoras para caminar sobre el agua, o la Túnica Zora para respirar bajo las olas, en esta ocasión Link se pondrá Máscaras para conseguir poderes especiales de esta guisa. Y no pienses que habrá un puñadito, como en *Ocarina of Time*, ni mucho menos. Nintendo cree que en la versión definitiva podrás contar con unas 30, tres de las cuales permitirán incluso que Link se transforme en diferentes tipos de criatura. Veamos el monstruario...



MÁSCARA GORON

PODERES ESPECIALES QUE OTORGA:
MOVER ÍTEMS PESADOS, RODAR Y CORRER

QUÉ PASA CUANDO TE LA PONES:

Al ponerte la Máscara Goron consigues nuevas habilidades que te permiten acceder a zonas diferentes. Esta Máscara te permite utilizar el poder especial de Goron, que consiste en enrollarte en una bola y avanzar por el escenario a una velocidad endiablada. Hay, incluso, una secuencia de carreras en la que debes enfrentarte a otros Gorons.

MALEZA DEKU

PODERES ESPECIALES QUE OTORGA:
DISPARA SEMILLAS POR EL HOCICO, CAMINA SOBRE EL AGUA, VUELA POR EL AIRE



QUÉ PASA CUANDO TE LA PONES:

MÁSCARA ZORA

PODERES ESPECIALES QUE OTORGA:
VUELO SUBMARINO

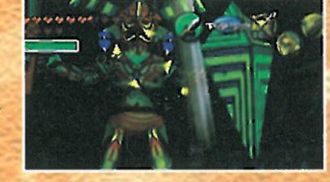


QUÉ PASA CUANDO TE LA PONES:

¡MEMORIA MUCHO MAYOR!

Al igual que *Donkey Kong 64*, *Gaiden* no funcionará sin un Expansion Pack colocado en tu N64. Pero en lugar de utilizar la potencia extra para mejorar los gráficos (como es el caso de *Turok 2*), en esta ocasión la memoria extra servirá para ofrecerte:

- MÁS ENEMIGOS EN PANTALLA
- UNA PROPORCIÓN DE FRAMES MAYOR
- ENEMIGOS MÁS INTELIGENTES
- Y, LO MÁS IMPORTANTE, LA POSIBILIDAD DE SEGUIR EL RASTRO A TODOS LOS EVENTOS DEL JUEGO QUE SUCEDAN A LA VEZ EN TODO EL MUNDO NUEVO DE LINK...



URA ZELDA PARA 64DD



Aparte de Gaiden, también hay un juego llamado Ura Zelda que aparecerá en Japón con la 64DD. Para funcionar, necesitará el cartucho del Ocarina of Time original y, en pocas palabras, sirve para mejorar a Ocarina, con más mazmorras y mezclando los tesoros de forma alocada.

¡MINI-CURRÍCULUM DE MIYAMOTO!

- Es el creador de Link, Mario, Yoshi, Bower...
- Se unió a Nintendo en 1977.
- Fue el primer creador de Nintendo (aunque no había estudiado para ello).
- Su primer trabajo consistió en rediseñar un *shoot 'em up* llamado *Radarscope*. Al final se convirtió en *Donkey Kong*.
- Miyamoto y su equipo tardaron tres años y medio en acabar *Ocarina of Time* (en acabar su diseño, no en pasar el castillo de Ganondorf).
- Calcula que *Ocarina of Time* sólo utilizó un 90% de la potencia de la N64.
- Es más alto que Carmen, nuestra redactora.

TOP GEAR RALLY 2 PARA N64

SUPER SMASH B

LOS PERSONAJES DE NINTENDO LO TIENEN TODO LISTO PARA LA GRAN LUCHA. ¡SE PREPARA UNA BUENA!

DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: -SÍ

CONFLICTO GLOBAL

Encadena una victoria tras otra y no dejarás de moverte de escenario en escenario. Llega lo bastante lejos y acabarás con todos los miembros de la banda Nintendo.

Mario y Luigi unen sus fuerzas contra Pikachu.

Lucha contra Fox en su nave espacial. ¡Pero mira por dónde pisas!

Todo el mundo se une a la lucha. ¡Todos contra todos!

El ataque de Mario acaba con link.



Mario está pidiendo a gritos una bofetada y Link va a ser electrocutado por Pikachu... Más les vale irse con cuidado. Tras la tensa espera, Super Smash Bros, el mamporros-para-todos políticamente incorrecto de Nintendo es una realidad.



¡ARRÉALE A YOSHI!

Como sin duda alguna sabrás, *Super Smash Bros* consiste en sacudir a tus personajes favoritos de Nintendo. La lucha tiene lugar en distintos niveles diseñados según los emplazamientos originales de cada uno de los protagonistas. Fox McCloud, por ejemplo, te espera en su propia nave espacial, mientras que el grandullón de Donkey Kong lo hace en la selva.

CÓMO FUNCIONA

Si crees que *Super Smash Bros* será un leñazo estás totalmente equivocado. La clave del juego es la sencillez de los movimientos, que activas apretando A, B, Z y desplazando ligeramente tu stick de control. También hay un montonazo de armas que puedes utilizar y mezclar a voluntad. ¿Podrás acabar con Samus gracias al sable de luz? ¿Conservará su arrogancia Kirby tras unas cuantas bombas? Tendrás que descubrirlo tú mismo.

¿POR QUÉ ES GENIAL?

Por supuesto, lo más emocionante



¿CON QUÉ ME HAN DADO?

No esperes encontrar armas normales en *Super Smash*. Al contrario, ataques ridículos y accesorios rarísimos las sustituyen.



¡Toma! Una patada o un puñetazo son ideales para colocar a tu oponente en órbita.

La Fuerza estará contigo si usas el sable en distancias cortas. ¡Lo has conseguido!

Podrías pasarte el día entero con este martillo. Alucinante.

¡Ánimo, Pikachu! Esta cosita es su juguete favorito.



BROS



del juego es el modo cuatro jugadores, que te ofrece la oportunidad de cometer todas las tropelías que te apetezca con tus amigos. Ver sus caras descompuestas por el odio justo cuando los destrozas compensa cualquier disgusto que tengas ese día. Hacer al gamberro deja de ser una excusa, el resentimiento se convierte en moneda de cambio y llega el momento de acabar con viejos récords de puntuación. Puede que falte un buen *beat-em-up* en la N64, pero si crees que los puñetazos y las risas son compatibles, *Super Smash Bros* es tu juego.

¡BONUS!

De vez en cuando, dejas de mamporrear y te encuentras con un nivel extra de los plataformas habituales.



El pillo de Starfox es el protagonista aquí. ¡Caña a McCloud!



El nivel extra de Kirby está llenito de árboles y dianas para que atines tu puntería.



Si avanzas en el modo un jugador te enfrentarás a las versiones metálicas de los personajes. ¡A pelear!

¡Ejem, falla con los Yoshis y te verás mal, muy mal!



TENSA ESPERA

"Divertidísimo para un jugador, soberbio en el de cuatro, Smash Bros dará nueva luz a tus recuerdos Nintendo. Si, ¡va a ser fantástico!"



LA BELLA Y LA BESTIA

Disney presenta una nueva adaptación de un gran clásico. Y ahora, los encargados de dar el pequeño gran salto, son la pareja más romántica de todas: Bella y Bestia.



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4

DISPONIBLE: DICIEMBRE

La Bella y la Bestia supone la apuesta de Disney por los juegos de mesa. Las aventuras estarán repartidas en ocho minijuegos protagonizados por cada uno de los protagonistas de las películas.

De esta manera, junto a Bella y Bestia, encontrarás, entre otros, al seductor Gastón y a la inocente tacita de té.

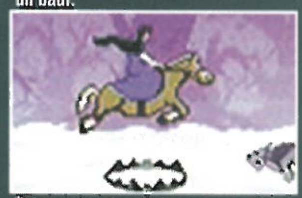
Este juego pondrá en práctica tus reflejos y tu sabiduría. Habrá un poco de todo: desde el más puro estilo plataformas hasta un trivial con preguntas o un puzzle. El juego contará con tres niveles de dificultad y la opción de grabar tus récords, provocando que cada vez que juegues pruebes a superarte.



"Mama, Flufy se ha convertido en un baúl."



¡Marchando una de té caliente!



Los lobos hambrientos no entienden de belleza.

TENSA ESPERA

"La Bella y la Bestia será un buen motivo para reunir a la familia alrededor de la consola."

Choca contra ese coche y verás saltarlo en mil piececitas.

LEGO RACERS

PIEZA A PIAZA HASTA LA META FINAL



DE: INFOGRAMES | PRECIO: 8.990 PTAS. | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: SÍ

Colócate el casco, ajústate los guantes y prepárate psicológicamente para una carrera de karts de lo más divertida. Pero…un momento. ¡Si no tienes coche!

No te preocupes, lo único que ha pasado es que antes de ponerte a correr por los 12 circuitos de *Lego Racers*, que te pasearán por 4 de los mundos de esta famosa marca de juegos de construcción, debes pasar por el taller de creación de vehículos. En éste podrás escoger la forma, el color y el diseño de tu coche con total libertad.

Una vez en la pista descubrirás que *Lego Racers* recuerda mucho a *Mario Kart* aunque tiene su propio estilo. Verás, también, un uso muy acertado de la cámara y los gráficos y disfrutarás con el ingenio que sus creadores han puesto en los reforzadores que encontrarás en el camino.

Las opciones son muy diversas e interesantes: tienes opción multijugador, puedes mejorar tu vehículo y hasta correr los circuitos en modo inverso.

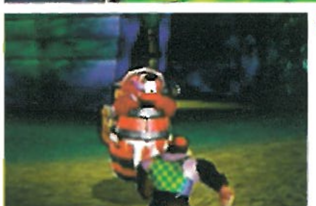


Escoge el corredor que pilotará tu coche y hazle su propio carnet de conducir.

TENSA ESPERA

"Una nueva opción para los que siguen enganchados a Mario Kart con la novedosa opción de creación de coches Lego para tu pantalla."





Barrilete y monito interactuando.

¿QUÉ HA SIDO ESO?

Los Kongs son unos tipos muy listos. Cuando crees que eres incapaz de llegar hasta esa moneda y golpear a tu enemigo, uno de ellos te sorprende.



¿Te molesta Mr Beaver? Diddy le sacará del juego.

DONKEY KONG

CON *PERFECT DARK* POSPUESTO, LOS MONOS DE RARE VAN A CONVERTIRSE EN LAS ESTRELLAS DE LAS NAVIDADES.



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: DICIEMBRE

Cinco monos, ciento nueve movimientos y niveles llenos de plátanos mágicos y kremlings. Esto es *Donkey Kong 64*. Hace siglos que se oye hablar de este festival monero de Rare, pero nunca es mal año por mucho trigo, así que aquí tenéis nuevas imágenes.

Como todos los juegos de Rare, *DK64* no será sólo unos cuantos gráficos preciosos y unos personajes enternecedores. Para avanzar en el juego, tendrás que conseguir plátanos, munición, monedas e instrumentos musicales; aparte de utilizar las distintas habilidades y armas que se te proporcionan con los cinco Kongs (y algunas otras criaturas). Las distintas armas (cocos, cacahuetes, piñas, plumas y uvas) son exclusivas de cada personaje, lo que añade un poquito más de complicación a tus aventuras. Una puerta cerrada por un código de cacahuetes sólo podrá, por ejemplo, ser abierta por Diddy Kong con su pistola de cacahuetes. Elemental.

¡ARMAS ÚNICAS!

En el modo multijugador podréis veros las caras cuatro amigos. Tienes que escoger uno de los cinco Kongs y luego ir por distintos laberintos antes de empezar la lucha propiamente dicha. Es una novedad muy bienvenida en lo que de otro

¡MULTIJUGADOR!

LA N64 MÁS MONA DE TODAS

Éste será el modo en que se venderá *DK64* en Estados Unidos este invierno. En España también está previsto el lanzamiento de N64 en ocho colores diferentes, aunque su lanzamiento no va ligado (en un principio) al de juego de Rare.



Una auténtica tentación. Juego, consola y Expansion Pak en una sola caja.



Un primer plano del cartucho de *DK64*. ¿Puedes sentir la monada que hay dentro? Jua, jua.









◀ Donkey utiliza un lanza-cocos en *DK64*. ¡Encuéntralo!

▼ ¡Fuerza! Chunky es el forzudo de la familia de Donkey Kong y puede con todo.

▲ ¡Corre, Tiny, corre!

modo no sería más que un juego de plataformas corriente. ¿Otro juego Rare lleno de cosas diver-

¡UNA DE LA CASA!

tidas y raras? Pues sí. Y nos encanta.

▼ Un saludo del bueno de Chunky.

TENSA ESPERA

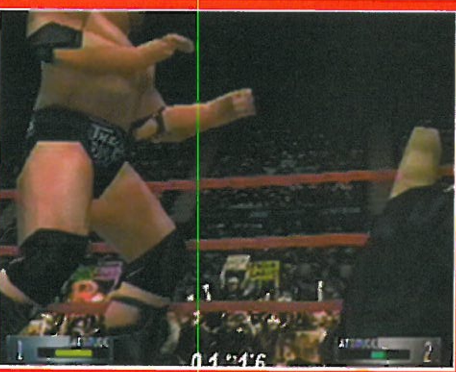
"*DK64* nos gusta más cada día que pasa. Se le comparará con *Banjo*, pero no hay que olvidar que aquí hay montones de nuevas y buenas ideas."

WWF WRESTLEMANIA 2000

¿OTRO JUEGO DE LUCHA? DE VUELTA AL RING...



DE: PROEIN	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 4
DISPONIBLE: DICIEMBRE		



Los fans de Stone Cold Steve Austin, el Enterrador, Kane y el resto de la gente WWF estarán contentos al enterarse que *WWF Wrestlemania 2000* ha llegado a la N64 y a la GBC.

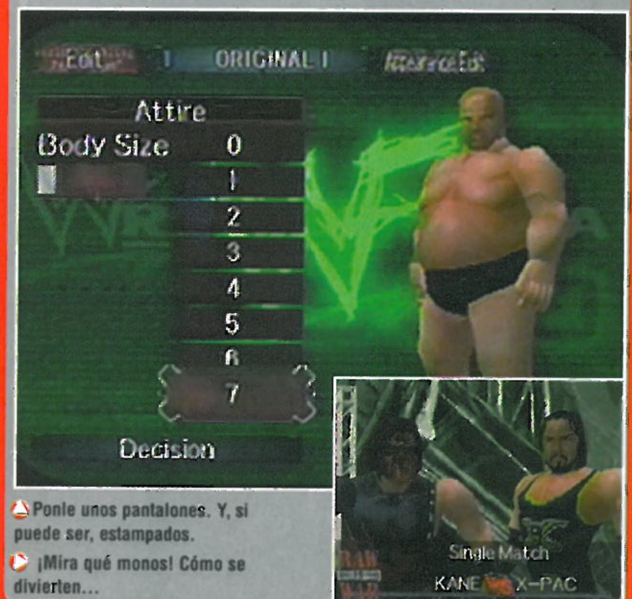
Tras pasarnos años con juegos WCW, THQ han decidido pasarse a la *primera división* de este deporte, la WWF. Y gracias a sus gráficos fotorrealistas, esperan medirse con garantías a *WWF Attitude*. Cada luchador tiene su conjunto exclusivo de movimientos y hay montones de subidas a cuerdas y ataques aéreos.

¡TODOS LOS MODOS!

Puedes tomar parte en eventos como el Royal Rumble y el Rey del Ring en las pistas Raw y Wrestlemania. Y si crees que las estrellas que se te ofrecen no están suficientemente curtidas, puedes crear tu propia bestia psicopático-lycrada y acabar con los luchadores que te caigan peor. ¡Que empiece la lucha! (¿Otra vez?)

¡QUÉ PASA!

¿Que no te gusta el tono de la piel de tus luchadores? ¡Pues cámbialo! Seguro que mejoras un poco las cosas.



▲ Ponle unos pantalones. Y, si puede ser, estampados.

▶ ¡Mira qué monos! Cómo se divierten...



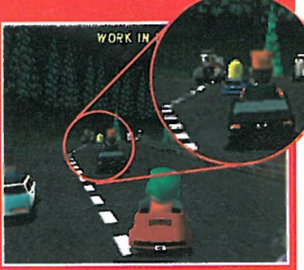
▲ ¡Te lo había dicho! Nadie se ríe de mí. ¡Ni mi perro!

TENSA ESPERA

"La gran pregunta es ésta: ¿Es *WWF Wrestlemania 2000* mejor que *WWF Attitude*? Nadie lo sabe aún... Será mejor esperar."

SIN DESCANSO EN PARK...

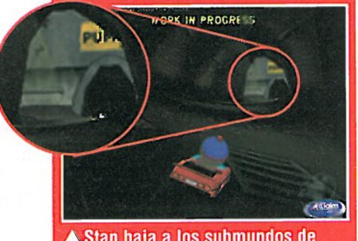
No sólo conducirás como un loco por South Park, también por sus montañas y bosques.



▲Como si fuese Formula 1. En este giro del bosque va a haber una de golpes... ¡Ten cuidado!



▲¡Mira la cascada! Cartman está muy ocupado con sus rollos para admirar la naturaleza.



▲Stan baja a los submundos de South Park... Cloacas y desagües, ¿qué buscará?





Marvin el glotón conduce un saco de comida.

Un demonio musculitos.

La muerte te persigue... Corre, corre que te pillo.

Espero que tengas las cadenas anti-nieve...

SOUTH PARK RALLY

OLVIDA EL PAVO Y DEMÁS MARAVILLAS...

¡NO ME PILLAS! ¡NO ME PILLAS!

DE: ACCLAIM	PRECIO: 9.990 ptas.	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: NAVIDAD		

Ya has lanzado bolas de nieve, has perseguido vacas... ¿Qué queda por hacer con los dibus más desmadrados de la actualidad? ¡Carreras, por supuesto!

South Park Rally es un juego de karts en el que Kyle, Chef, Stan, Cartman, Kenny y el resto de la banda luchan por ser el más rápido de Parkster, su pueblo.

¡TODOS LOS MODOS!

Cada personaje tiene un vehículo acorde con ellos: Chef conduce un coche grande de madera y Ned se va buscando problemas en una especie de jeep militar.

Los escenarios del juego se basan en distintas festividades de ese pueblo como el día de la Vaca o Navidades. Los modos disponibles son Desafío, Uno contra otro, Multijugador o Juego en equipo (hay que cooperar de vez en cuando).

¡NUEVAS ARMAS!

No creas que es un juego sólo de carreras, también tienes que interactuar con otros personajes si quieres acabar el primero; pero no te preocupes, como puedes suponer no es nada demasiado serio. Tus armas serán, por ejemplo, Bolas Saladas de Chocolate o Sapos Mirones Mexicanos.

Las pistas se sitúan en escenarios ya conocidos de la serie: el centro de South Park, los bosques de South Park, etc. El juego incluye también fragmentos de diálogos de la serie con montones de palabrotas en inglés. Y lo mejor de todo, hasta cuatro jugadores pueden ponerse verdes unos a otros... Este va a ser el juego que nos anime las largas tardes de invierno.

¡LOS PERSONAJES!

De momento, el reparto oficial de *SP Rally* es de dieciséis personajes y subiendo. Pero esperamos algunos ocultos o sólo disponibles en el modo multi-jugador.

¡SAL DE AHÍ!

▲Cartman sólo tiene dos vehículos: este jeep o un triciclo de la policía.

¡UHHHH!

El descapotable rosa de Wendy puede ponerte enfermo o encantarte...

¡NO VEO NADA!

A Stan le encanta conducir su Lamborghini rojo por South Park.

¡CHIQUIL

Hasta los viejitos participan. El abuelo de Stan usa su silla de ruedas.

¡OH, UNA PARED!

▲El cochazo de Chef ocupa toda la pista. ¡Qué vacilón!

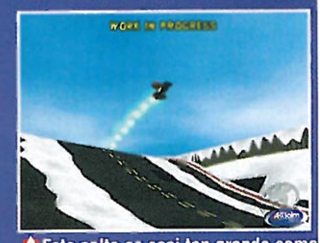


¡CUIDADO!

En *SP Rally* no hay señales ni semáforos, sólo acelerar... ¡y aterrizar!



▲El turbo-peo es de lo más práctico en las subidas como ésta.



▲Este salto es casi tan grande como el Royal Raceway en *Mario Kart*.

Kyle se salta el paso cebra...¿Para qué perder el tiempo?

TENSA ESPERA

"Aunque hay montones de juegos de carreras, ninguno es tan descarado como *South Park Rally*. Es muy especial."

HAY TIENDAS Y TIENDAS

(descubre las tiendas Global Game)







PC CD

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

GLOBAL GAME





GAMWORLD1299

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____





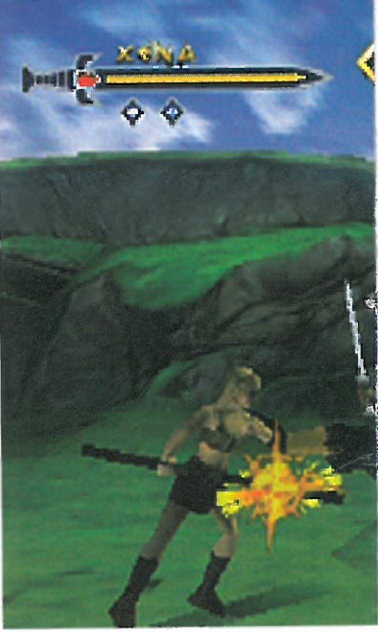
3 CONTRA 1...

Por supuesto, el juego es de morirse cuando te enfrentas a tres amigos, que enseguida empezarán a quejarse por el mal trato que les propinas. Los escenarios en 3D son enormes y pueden huir de ti, pero no encontrarán un triste rincón donde esconderse...



¡Machaca los mandos sin parar!





Ephiny utiliza su poder de Amazona en una lucha cuerpo a cuerpo.

XENA: WARRIOR THE TALISMAN OF FA

¡OJALÁ ESTUVIERAN AQUÍ LOS CHICOS DE GAMES WORLD!

¡BIEN! ¡ LA REINA DE LA TELEVISIÓN HA LLEGADO A LA N64! LA MÁS ALTA, LA MÁS HÁBIL CON LA ESPADA, LA MEJOR. CON TODOS NOSOTROS.

DE: TITUS	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: DICIEMBRE		

Cuando una película o una serie de televisión tienen éxito, es sólo cuestión de tiempo el verlas convertidas a videojuego. Tales fueron los casos de *Misión: Impossible* o *GoldenEye*, cada uno con resultados diferentes.

LO QUE HAY...

Pero eso ya lo sabrás... Y también deberías saber que el juego *Xena*, basado en la serie de aventuras fantásticas *Xena, la princesa guerrera*, tiene toda la pinta de ser un bombazo en forma de beat-em-up.

Desarrollado por el mismo equipo que nos trajo *Bio Freaks* a la N64, *Xena* (a partir de ahora lo llamaremos así) presenta a once personajes de la serie, los enfrenta entre sí y los manda a la búsqueda del talismán del destino que da nombre al juego. Cada uno de ellos tiene sus propios movimientos y armas y hasta hacen monerías si se aburren, vamos, si no les obligas a hacer nada tú. Además, se parecen un montón a los personajes de la tele.

LO MEJOR

De momento, lo que hemos visto nos ha dejado muy impresionados. Los escenarios en 3D y los personajes están muy bien dibujados y los

¡CUATRO MODOS DE JUGAR!



En *Xena* encontrarás cuatro diferentes modos de juego: Práctica, Quest (*búsqueda del talismán*), Versus (*contra tus amigos*) y Roster (*por turnos*). Este último, te permite crear alianzas y, a la vez, un ejército con los soldados de Xena.





Pasa de la lucha. ¡Mira esos efectos de iluminación! De morirse.

Xena y Gabrielle. Se supone que son amigas...

PRINCESS
ATE

enfrentamientos del modo cuatro jugadores son un festival de armas, luchas, pies y fuego. Se diferencian perfectamente los ataques débiles de los potentes y, además, tienes la oportunidad de combinarlos y mejorarlos con impresionantes ataques aéreos.

¡LA N64 ES GENIAL!

Con este título y *Super Smash Bros* que llega dentro de nada, los fans de los juegos de lucha están de enhorabuena... Sigue en sintonía.

¡ATAQUES ULTRACOMBOS!

Cada personaje cuenta con los ataques y armas propios de la serie.




Todos tus movimientos de ataque son potentísimos como demuestra la estela que dejan tus golpes. Si no, mira esta secuencia.





Lanza un ataque con el proyectil mágico, como hace aquí Ares, y las luces se apagarán. ¡Fríete, Ephiny!





Si te ves en peligro por culpa de un ataque distante, como Xena aquí, lo mejor es que te quedes parado cerca y luego corras como loco contra tu oponente.





Callisto se ensaña con la chica que peor le cae: ¡Xena!

11 GUERREROS MELENUDOS

Once son los personajes de la serie de televisión que ha tomado prestados el juego para la N64. Por si no conoces a nadie, te presentamos a los siete magníficos de *Xena*:




DAHAK
Xena consiguió vencer a éste mequetrefe y a sus secuaces. Pero... ¡ha vuelto!

XENA
La chica. Desde que se ha pasado al bando de los buenos, no hay quien la pare. Ni a su amiga Gabrielle.



AUTOLYCUS
Es un poco vanidoso. No quiere despeinarse por nada del mundo.

CALLISTO
Xena mató a sus padres y la Reina Guerrera unió sus fuerzas a las de Dahak para vengar su muerte.




GABRIELLE
Xena la salvó y ahora es su mejor amiga. Aprendió todo lo que sabe de guerra de las Amazonas.

JOXER
El bufón. Le gustaría ser un gran guerrero, pero no lo es; es un gran tipo y con eso basta.



ARES
El hijo de Zeus. Xena reconoce que Ares podría ser su padre. Últimamente se le ve mucho en compañía de Dahak. Odia a Hércules.

TAMBIÉN TIENES A:
- EPHINY (la amiga Amazona de Gabrielle)
- LAO MA (Ayudó a entrenar a Xena)
- CAESAR (Señor de la guerra)

¡BUENAS VIBRACIONES!

Además de utilizar el Memory Pak, *Xena* es también compatible con el Rumble Pak. Con cuatro jugadores utilizando al máximo el pad, habrá montones de buenas y malas vibraciones.



TENSA ESPERA

"Uno de los beat' em up más fuertes del momento. El juego de Xena va a ser potentísimo. Promete muchísimo, sobre todo en el modo multijugador."

¡LA LEYENDA DE GAUNTLET!

Todo empezó allá por 1985 con el original *Gauntlet*. Sombreros de bruja y hachas a discreción eran sus bazas...



▲ Lucha con la ayuda de tus amigos. *Gauntlet* era, sencillamente, el mejor multijugador de su época.



▲ *Gauntlet 2*: más de lo mismo, pero con potenciadores y monstruos nuevos.



▲ Los Ghosts (*fantasmas*) eran las principales víctimas en *Gauntlet*. No hacía falta más que un golpecito para enviarlos al limbo.



Estos bichitos verdes hacen unas cosas más raras...

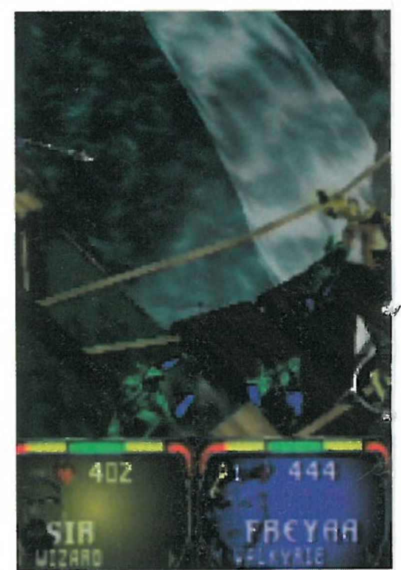
Llega la muerte y sólo puedes cargártela con una poción mágica.



Los fondos son preciosos, ¡pero no te distraigas!

Atacado por los dos lados. ¡Lucha por sobrevivir!





GAUNTLET LE

MATA Y TROCEA. COCINA Y SIRVE. UNA CARNICERÍA. ES *GAUNTLET LEGENDS*. DESCUBRE POR QUÉ...



DE: INFOGRAMES	PRECIO: 8.990 ptas.	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: SÍ		

Erase que se era años -muchos años- ha, un juego arcade que nos volvió locos en su modo multijugador. Ese juego era *Gauntlet* y ofrecía a cuatro jugadores la posibilidad de golpear y trocear a todo el que pillabas por delante en un escenario de mazmorras llenas de fantasmas y monstruos.

Pronto encontró su lugar en PCs caseros de todo el mundo (ZX Spectrum, por ejemplo) y quedó para la historia como uno de los mejores multijugadores nunca vistos. Ale abuelito, ponte los dientes y deja de contar batallitas...



Luchad, luchad, malditos. Y comed un poco mientras tanto y luchad un poco más. Es dura la vida del aventurero, ¿sabes?



¡ESCOGE UN LUCHADOR!

¡Ha vuelto! ¡Y con acción en 3D y cantiduvi (el abuelo sigue hablando como en los 80) de personajes! Los protagonistas originales siguen presentes: Wizard, Elf, Valkyrie y Warrior, además de algunos personajes especiales ocultos. Tiene tanta acción como puedas desear y es enorme.

¡LOS JEFES!

Por supuesto te pasarás el rato rodeado de conjuros, hechiceros, magia y todas esas cosas tan bonitas. También tendrás que encontrar tesoros que podrás luego usar para comprar cosas a Sumner, el mago que te ha enviado con tu duende a hacer carrera y, de paso, acabar con el guardia-jefe que hay al final de cada mundo.

¡CHUPI-GUAY!

Lo más chupi-guay de *Gauntlet Legends* es la oportunidad de reutili-

¡GUERRA DE MAGOS!

Sumner es el bueno y el que dirige tu misión. Skorne es malo, malísimo, al que debes vencer.

Skorne siendo llamando a capítulo por un jovenzuelo de lo más estúpido.

Y éste es Sumner, esperando en el nivel Hub. Entre niveles te venderá potenciadores.



Ésta es el área de selección de niveles. Tras una charla con Sumner, irás por aquí convencido de tu tarea y dispuesto a todo.

¡SALUD!

¡¡Uff!! Al final de cada nivel tendrás que encontrarte y enfrentarte a un jefe enorme y muy irritado. Este dragón es el del Nivel Uno, aparte de un personaje de cuidado: lo llena todo de fuego, te ataca con sus garras... Por suerte, algunas armas mágicas especiales te ayudarán a quitártelo de en medio. Si las encuentras, claro...










ATENTO AL PRÓXIMO NÚMERO

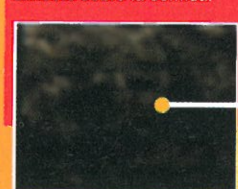


DETALLITOS EN LAS MAZMORRAS

En la pantalla hay montones de cosas que te explicamos ahora.

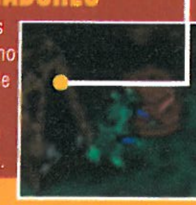
CONTADORES DE SALUD DE TU PERSONAJE

Aumenta tu energía abalanzándote sobre la comida.



GENERADORES

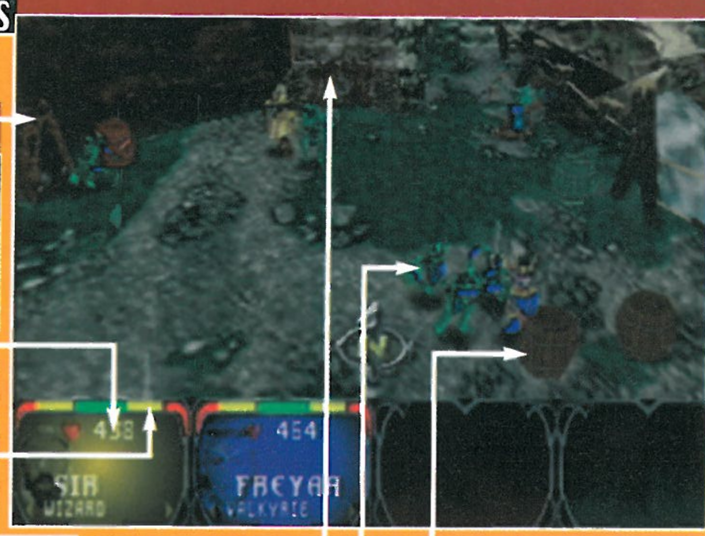
Los orcos salen como churros de estas máquinas infernales.



BARRA DE TURBO

Cuando la tienes hasta los topes, puedes hacer unos ataques de miedo.





PUERTA

Encuentra una llave o un interruptor para abrirla. Por supuesto.



BARRIL

Rómpelos y encontrarás cosas útiles… o malos.



MONSTRUOS

1 hacha + 1 monstruo = muchas risas.



EGENDS

zar a tus personajes. A medida que vas despachando a los malos, consigues puntos de experiencia que hacen cada vez más fuertes y malvados a tus chicos. En ese momento puedes guardar tus personajes en el Controller Pak y ¡usarlos en la N64 de un colega! ¡Es el secreto del mago!







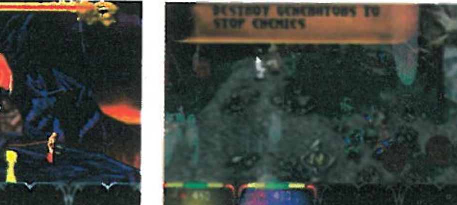
Demonios por doquier. Es como ir al zoo a dar de comer a los animalitos.

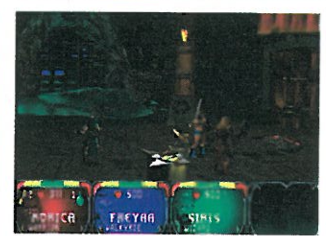


Para eludir el asedio de los verdecillos, ve directo al generador.



Atención: cruzando el puente hay un interruptor escondido.





Mazmorreando a cuatro bandas. ¡El espíritu de *Gauntlet Legends*!

¡¡ATAQUE TURBO!!

Puedes avanzar todo lo que te apetezca y cargarte a todo el mundo por el camino, pero no olvides tu barra turbo. A medida que crece, tus ataques son más potentes.



Nuestro héroe prepara un gran ataque. Aprieta el gatillo Z, luego A y…



… ¡crashbuummpong! ¡Puede haber acabado con todo!



Como puedes ver es de lo más potente…



… y deja una persistente niebla rojiza. ¡Qué chuli!

TENSA ESPERA

"Vivimos sin vivir en nosotros esperando *Gauntlet Legends*. Ya lo hemos probado y nos ha dejado ansiosos de más (sangre). Si todo va bien, va a ser una maravilla de las maravillas."

CONCURSO GLOBAL GAME
La enfermedad del doctor Leucocito

Una terrible epidemia está asediando las oficinas de la redacción de *Games World*. Se trata de una famosa y contagiosa enfermedad conocida con el nombre de *Dondedijedigodieguitis*. Esta enfermedad fue descubierta en el año 1843 por el excelentísimo (y excentriquísimo) doctor Leucocito Liechenstein y consiste en la pérdida del *oremus* por parte de la persona que la sufre, ocasionando en él una gran confusión acerca de todo lo que le rodea. El primero en sufrirla fue el mismo doctor Leucocito, quien acabó siendo exorcizado por el padre Epitafio debido a sus graves problemas de doble personalidad.

En lo que respecta a nuestra redacción, el primer afectado fue nuestro corresponsal en Rusia: las historias que explicaba nos hacían pensar que su pasión por el agua de cosaco se había desbocado, hasta que llegó a nuestras manos el libro del Liechenstein y supimos lo que realmente sucedía. Desgraciadamente era ya muy tarde, y la enfermedad se había extendido por todos los rincones del edificio. Del corresponsal en Rusia pasó a nuestro redactor nocturno, después a nuestro director técnico, etc. Y ahora todos andan como locos sin saber lo que dicen ni lo que hacen.

Afortunadamente, la doctora Plaqueta Versteeg, viuda y discípula de Leucocito, ideó un potente fármaco que cura al afectado en un tiempo récord de 72 horas. Así que en 3 días todo volverá a la normalidad. No obstante, mientras tanto, no sabemos qué hacer.

La última manifestación del trastorno se ha dado en el jefe de redacción, quien tras sufrir un ataque de *Dondedijedigodieguitis* mientras creaba una recopilación de juegos, ha provocado un desorden en todos los títulos que ha tocado.

Ante tal situación no se nos ocurre idea mejor que pedir tu colaboración esperando que no te veas afectado por esta enfermedad y puedas solventar las meteduras de pata de nuestros redactores. Lo único que tienes que hacer es ordenar los nombres de los siguientes juegos y enviarnos la respuesta junto con el cupón a:

Concurso del Doctor Leucocito
Global Game España
C/Salamanca, 27, 5º, 9
46005 Valencia

Si lo haces, podrás ganar uno de los fabulosos premios que sorteamos.

Nota: Si notas algún síntoma similar a los que te hemos expuesto, no dudes en ponerte en contacto con el Sanatorio Leucocitos y Plaquetas, Avda. de los Idos 7, 4º 3ª. ¡Que no te pase nada!

¡LOS PREMIOS!

PRIMER PREMIO	SEGUNDO PREMIO	TERCER A QUINTO PREMIO
1 GAME BOY COLOR 1 LLAVERO NINTENDO 64 1 PORTA CD	ACTION FIGURES (MUÑECO) DE QUAKE II PORTA CD	PORTA CD Y LLAVERO

BASES DEL CONCURSO

_Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
_No existen premios en metálico alternativos.
_Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 8 de enero. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
_El sorteo se celebrará el día 20 de enero.
_Sólo se aceptará un cupón por lector y no se admitirán foto copias.
_El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.



1. TUROK ARMAGEDDON
2. MONSTER RAGE WARS
3. EARTHWORM HEAVEN
4. JET TROUBLE
5. WORMS FORCE GEMINI
6. HYBRID TRUCK MADNESS
7. TONIC JIM

CUPÓN DE RESPUESTA

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....

El nombre de la mascota de Global Game es: ....

Nombre ....

Teléfono ....

Domicilio ....

Población ....

Código Postal ....

Provincia ....

País ....

Dirección de correo electrónico ....

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 915 93 13 46
Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 913 77 22 88
Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983 21 89 31
Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 963 13 40 67
Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 961 53 75 20
Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 962 45 51 07
Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967 19 12 11
Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928 38 29 77
Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922 32 61 14
Tenerife - Sta. Cruz
Calle Ramon y Cajal - Próxima Apertura
Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976 56 36 69
Zaragoza 2
Próxima Apertura
Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945 21 45 96
Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura
Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944 40 29 22
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956 65 78 90
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968 32 14 46
Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Norte
Próxima apertura

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

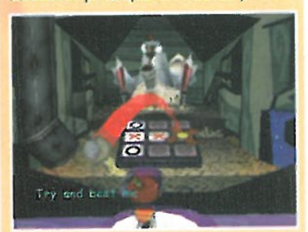
UN SIMPÁTICO ROBOT SE SUMA AL CLUB DE PERSONAJES SIN BRAZOS NI PIERNAS QUE PATROCINA UBI SOFT...



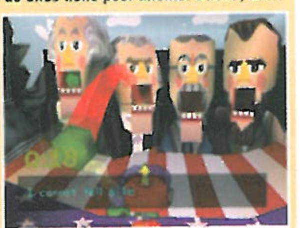
DE: UBI SOFT	PRECIO: 9.99 ptas	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	DICIEMBRE	

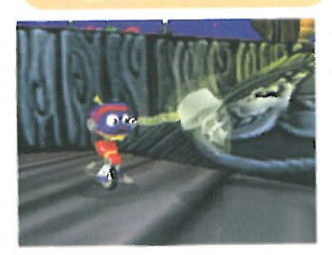
CEREBRAL

Esa petulante gallina es uno de los rivales intelectuales de nuestro héroe mecánico. ¡Ojalá pudiéramos cocinarla para que cerrara el pico



En este puzzle tienes que adivinar cuál de ellos tiene peor aliento. Bueno, no...









El fabuloso parque de atracciones intergaláctico Whoopie World está a punto de abrir sus puertas al público. Sin embargo, una de las mascotas principales ha decidido sabotear la inauguración, robando las entradas y transformando el funcionamiento de las atracciones. Sólo el pequeño robot Rocket sabe lo que está sucediendo, y se lanza a buscar las entradas. Corre peligro, pero no tiene miedo: por eso es que las máquinas reemplazarán el trabajo de los hombres.

EN ACCIÓN

Rocket es un robot con ciertas limitaciones físicas. Sin brazos ni pies, ¿cómo va a enfrentarse a un mundo tan peligroso? Fácil: su única rueda le permite trasladarse cómodamente a donde quiera; además, tiene un rayo de luz capaz de levantar objetos, los cuales puede lanzar luego a donde desee; y a medida que avanzas en el juego, vas recogiendo tantos aparatos, armas y vehículos que la falta de manos resulta ser irrelevante.

¡SUB-JUEGOS!

El punto fuerte de *Rocket* parece que será la variedad. Con sólo capturar un par de tornillos (algo necios) puedes poner a punto el Rollercoaster Creator, con el cual diseñas tú mismo la montaña rusa que vas a recorrer. También hay montones de subjuegos del estilo de los de un parque de atracciones; en uno de ellos tienes que jugar al tres en raya con una fanfarrona pero astuta gallina. No creas que es fácil.

¡BAILANDO!

Entre las novedades interesantes de jugabilidad destaca el salto sobre plataformas débiles e inestables, como las flores, que se balancean bajo tu peso; si te descuidas, te caes; así de sencillo. También llama la atención el manejo de objetos mediante el rayo de luz, que permite divertidos encuentros con payasos enemigos. Estamos ansiosos de seguir con este prometedor título; te mantendremos informado.



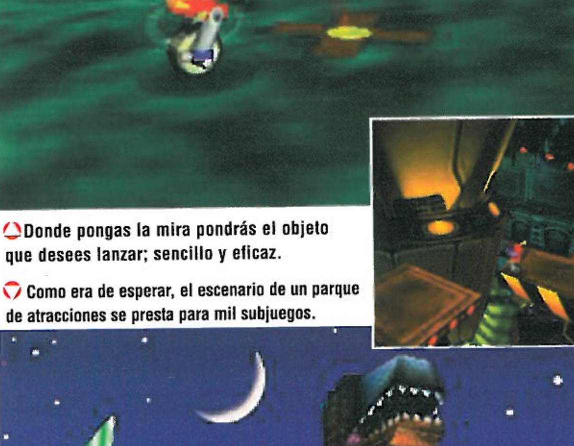
SOY UN PAYASO PERVERSO, UN CRUCE ENTRE MILIKITO Y CHUCKY, EL MUÑECO DIABÓLICO



La pequeña mascota enemiga ha destrozado la maquinaria pesada del parque.



Míralo de cerca. ¿No ves cómo admira el magnífico diseño del agua?



Donde pongas la mira pondrás el objeto que desees lanzar; sencillo y eficaz.

Como era de esperar, el escenario de un parque de atracciones se presta para mil subjuegos.



LÁNZALO

Puede que no tenga brazos, pero Rocket es capaz de tomar y lanzar objetos mediante un rayo de luz. Y puede apuntar perfectamente, con una mira móvil.



Levanta ese cubo y elige el punto de impacto...



Luego lánzalo por los aires, y seguro que acertarás en tu tiro.

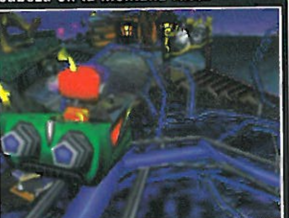
SOBRE RUEDAS Y...

Aparte de rodar sobre sí mismo, Rocket puede conducir coches y botes, diseñar su propia montaña rusa y luego probarla, e incluso montar una rara especie de delfín de cola plateada.

Por nada te pierdas el campeonato oficial de Whoopie World.



Tú la diseñaste, así que pártete la cabeza en tu montaña rusa.

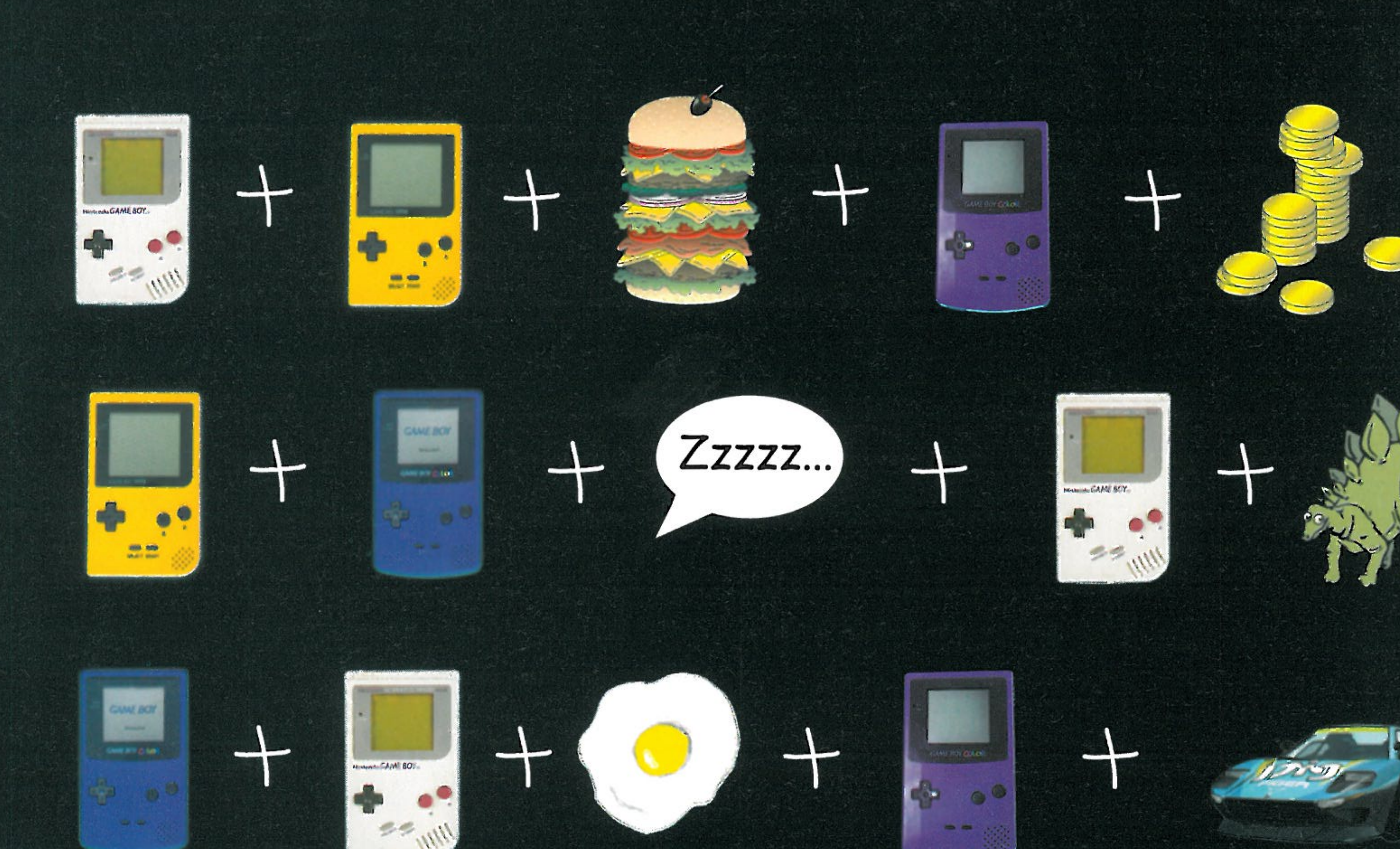


Este precioso robot parecido a un delfín se entiende de maravilla con nuestro personaje.



TENSA ESPERA

“Este título va por buen camino. Luce fresco y lleno de color y tiene la jugabilidad precisa para que pongas a funcionar la materia gris sin que pares de moverte. Curiosa mezcla de acción, puzzles y py plataformas”

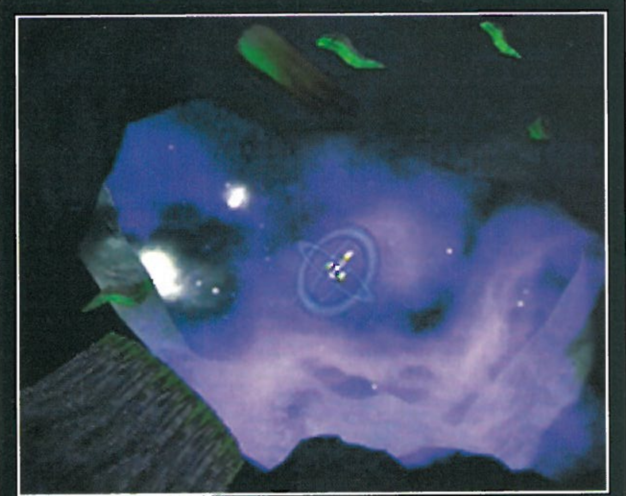




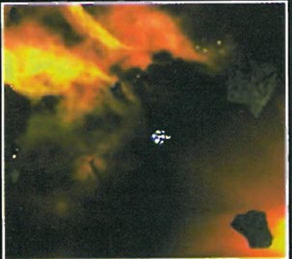
TODO LO
QUE PASA
POR TU
CABEZA PASA
POR *GAME BOY*.

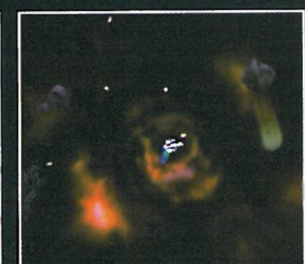


LA ÚNICA DEDICADA EN
EXCLUSIVA A TU CONSOLA DE BOLSILLO




¡BOOOOOOM! ¿Qué fue eso?


Necesitarás ser firme como una roca para jugar a este juego


¿No es eso la nebulosa del caballo? ¿Hay alguien?

ASTEROIDS HYPER 64

¡VUELVEN LAS ROCAS DEL ESPACIO!



DE: CRAVE	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

Si recuerdas el juego original, es porque tienes ya una edad, pues la primera versión de este abuelete era en 2D y apareció en 1979, una era oscura.

Ahora el viejo amigo ha vuelto y la verdad es que se conserva muy bien para su edad. Los *shoot 'em up* espaciales más retros vuelven a estar en la cresta de la ola. Tenemos a *R-Type DX* armando la gorda en la GBC y ahora *Asteroids Hyper 64*, todavía más antiguo, a punto de aterrizar en la N64.

Tiene un aspecto sensacional, con gráficos en 3D de alta calidad y ¡50 niveles! Contiene más malos, más jefes y más tiros al asteroide de lo que puedas imaginar, ¡por no hablar de la adictiva acción multijugador!

Parece que los desarrolladores de Crave se las han ingeniado para combinar lo mejor de los juegos de los 70 y los 80 con gráficos de calidad de los 90. ¡Genial!

TENSA ESPERA

"No, si al final resultará que las antiguallas tendrán algo que enseñarnos de los videojuegos. Venga, ¿a qué esperas para retar a tu abuela a unas partiditas?"

No esperes unoa gráficos como los de Zelda. ¡Es un clásico!



Será un lagarto, pero el bicho tiene buen gusto...

GEX 3: DEEP COVER G

LLAMANDO A LOS LAGARTOS DE SALÓN...



DE: PROEIN	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

Buenas noticias! Los fans de las aventuras de acción pueden empezar a gritar, reír y llorar. ¡Llega un nuevo juego de Gex a la N64!

Y lo mejor es que este tiene toda la pinta de ser bueno, no como el primero (*Gex 64: Enter the Gecko*, que no pasó de "intentona de Mario" de segunda categoría). La diferencia entre este juego y el original es obvia desde el primer momento: gráficos impecables y nuevas habilidades de Gex, como trepar y transformarse en otros personajes. ¡Hasta se pega la vacilada haciendo snowboard!

NUEVO Y MEJORADO

De hecho, no son sólo los gráficos lo que te deja con la boca abierta. El movimiento también es muy rápido, lo que es una gran noticia para todos los Nintendofans de la velocidad.

Tendrás que guiar al súper lagarto-detective a lo largo de 25 mundos distintos, inspirados todos ellos en la televisión; minados de obstáculos, reforzadores y demás.

GEX MORTADELO

Uno de los aciertos es que para ir avanzando en el juego, nuestro bichejo verde va a tener que disfrazarse (¡qué puntazo!). Cada disfraz le otorgará poderes especiales, muy útiles contra sus enemigos. ¿Te parece divertido? ¡Es que tiene que serlo!



TELE GEX

Cada nivel de *Gex* está basado en un programa televisivo (¡verás como hace *snowboard* en Gextreme Sports!).

¡Qué frío! Estoy...congelado.

¿Ves la tele del fondo? En el mundo de Gex son enormes.



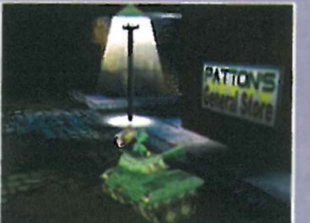


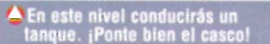




DALE VIDILLA...

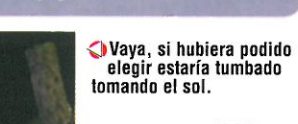
... transformándote en otro personaje. Gex puede escoger entre varios disfraces (Drácula, Sherlock Holmes...). Pero eso no es todo! ¡Qué va!





En este nivel conducirás un tanque. ¡Ponte bien el casco!





Y aquí tienes un nivel estilo *Spaghetti Western*...

Vaya, si hubiera podido elegir estaría tumbado tomando el sol.

¡AH, EL ZABOR DE LA NIEVE, EL ZONIDO DEL VIENTO... DELIZIOZO!







Vaya, un nivel egipcio. ¿Qué sería un plataformas sin uno?

TENSA ESPERA

“Bueno, bueno, bueno. Parece que Gex 3 será todo un acontecimiento. Aunque, la verdad, lo tenía fácil para superar el listón.”

RAINBOW SIX

AL SERVICIO DEL ESTADO



DE: PROEIN | PRECIO: 9.990 PTAS. | JUGADORES: 1-2

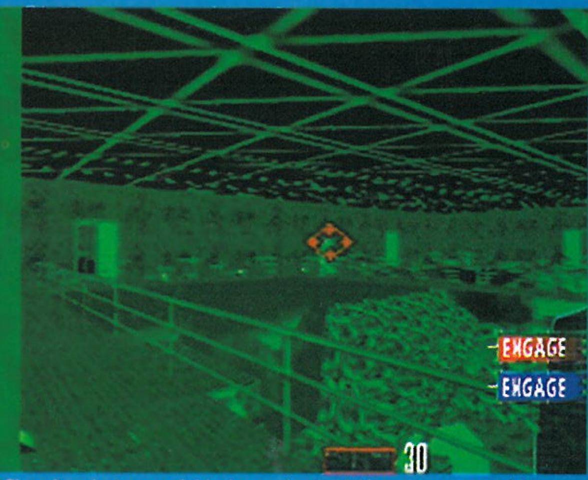
DISPONIBLE: DICIEMBRE



Los técnicos están ultimando la conversión de este juego de PC que ya tiene su pequeño clan de incondicionales.

Destacan, especialmente, las misiones y sus planteamientos: conviértete en un agente especial con su propio equipo de especialistas y resuelve los *problemillas diplomáticos* con los que se enfrenta un gran país.

Antes de empezar una misión deberás demostrar tus dotes de organizador y estructurar a tu equipo: equípalos, agrúpalos y dales órdenes para que todo salga según lo planeado. Una vez hecho esto, podrás dejar paso al *shoot 'em up*: desplázate con sigilo y acaba con todo ser maligno que se cruce en tu camino. Tienes a tu disposición un arsenal de lo más variado y puntero que puedas imaginar. Y si te cansas de salvar al mundo, prueba en el modo multijugador a darle una auténtica lección de diplomacia a tus amigos.

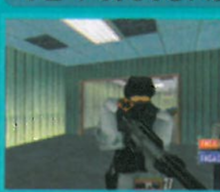


El equipamiento especial incluye gafas de visión nocturna como éstas

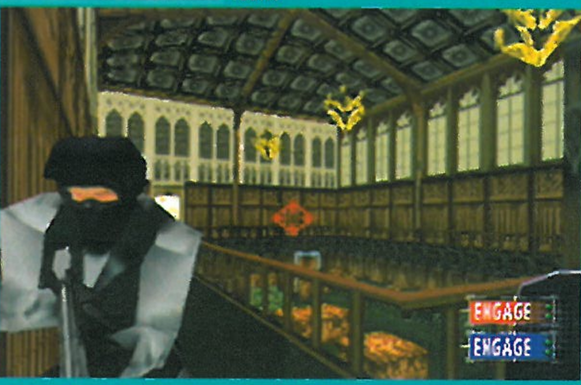


Organiza y equipa a tu grupo de la forma más adecuada para cada misión.

12 MISIONES



Éste es el número de pantallas provisionales con las que contará el juego. Sin duda, tendrás que demostrar que eres un buen estratega si quieres superarlas. Lucha contra terroristas, rescata rehenes, calma a los radicales...



La visión del juego nos parece de lo más atractiva.



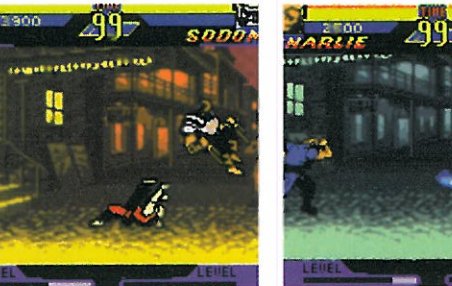
Salva a esos chicos y conviértete en un héroe.

TENSA ESPERA



“Con los reajustes finales realizados, *Rainbow Six* será uno de los juegos a tener en cuenta en Navidades.”

¡YO, AKUMA! ¿SER YO PERSONAJE SECRETO EN *SFA*? MÍ NO DECIR. JE, JE, JE...





STREET FIGHTER ALPHA

¿QUE EN LA N64 NO HAY STREET FIGHTER? ¡Y QUÉ! PRONTO TENDRÁS A CHUN-LI EN TUS MANOS.



DE: VIRGIN	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ DICIEMBRE		

De momento, ninguno de los personajes de Street Fighter ha asomado nunca su cabeza por la N64. Así que es toda una (grata) sorpresa que Street Fighter Alpha se esté desarrollando para la Game Boy Color, y parece ser que con todos los detalles del juego intactos.

¿PE...PE...PERO ¿CÓMO?

La gran pregunta es "¿cómo?" El mayor problema que la GBC presenta es que tiene sólo dos botones, pero eso se ha resuelto con una buena dosis de ingenio. Dale un toquecito a un botón y consigues un puñetazo/patada ligera; pero si lo mantienes presionado, aumentarás la intensidad del golpe. Combinando estos ataques con el movimiento habitual del D-pad (Abajo, Abajo/Atrás, Atrás, Arriba/Atrás...) podrás lanzar bolas de fuego y patadas con giro. Pero ¡espera! porque este *Street Fighter* para Game Boy tiene mucho más que ofrecer que estos movimientos tan básicos. Mete la directa a tu pulgar y obtendrás Súper Combos y Alpha Counters (Combos multigolpes que dejarán secos a tus oponentes antes de que puedan gritar: "¡Hadoken!").

10 MÁS 3

La versión reducida de *SFA* no incluirá a los 30 personajes de *Street Fighter*, pero tendrás a las diez vacas sagradas de la saga, junto con tres personajes ocultos más a descubrir durante el juego. ¡Uf! Con semejante panorama, seguro que *SFA* para GBC va a ser el rey de las ventas navideñas.



LOS DIEZ MAGNÍFICOS

Por lo que respecta a los personajes, *Street Fighter* es una mezcla de viejos conocidos y caras nuevas. Los fans de la saga reconocerán a Ryu, Ken, Sagat, M. Bison y Chun Li de aquellos tiempos de la SNES, y podrán conocer a Adon, Guy, Sodom, Rose y Charlie, personajes nuevos no son tan famosos... ¡todavía!



Sagat ha vuelto, tan duro como siempre.



Mr. Bison sigue siendo duro de pelar.

Consigue un K.O y verás qué efectos. ¡De lujo!



¡AL ATAQUE!

Clásicos de *Street Fighter* como el Uppercut, la Bola de Fuego y la Patada Voladora te ayudarán a desplegar todo un surtido de combos.



Nada como un buen golpe especial para derribar al contrario.



TENSA ESPERA

"¡Bien! Esta versión parece tener todo lo bueno de *Street Fighter Alpha* en edición de bolsillo. Destaca sobremanera la forma de utilizar los botones A & B para realizar todos esos movimientos."

¡PELEA, PELEA !

Después de cada pelea, tu luchador es trasladado de un sitio a otro en un jet privado donde se le curan las heridas. Y ya está listo para combatir de nuevo.



Sagat recibe una buena tundra en la gran muralla china.



La pelea callejera. Aquí Guy debería ganar a Charlie fácilmente.



Ken es discípulo de la escuela Shotokan de Kárate. ¡Haiiii-wa!



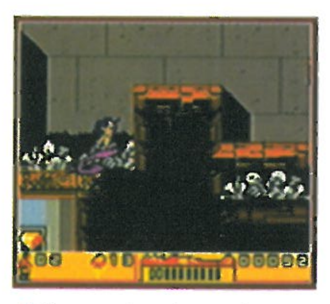
DE	UBI SOFT	PRECIO	NO DISPONIBLE
DISPONIBLE	NOVIEMBRE	JUGADORES	1

PAPYRUS

PREPÁRATE A RECORRER TODOS LOS RINCONES DEL ANTIGUO EGIPTO DE LA MANO DE TU GAME BOY.



Escoge a Papyrus o a Tethi y emprende la aventura.



Como ves, los colores están muy cuidados.

Si quieres conocer cómo se vivía en los tiempos de las momias, únete a estos chicos que ya tienen un sitio en la televisión francesa y, según parece, pronto pasearán por otros países.

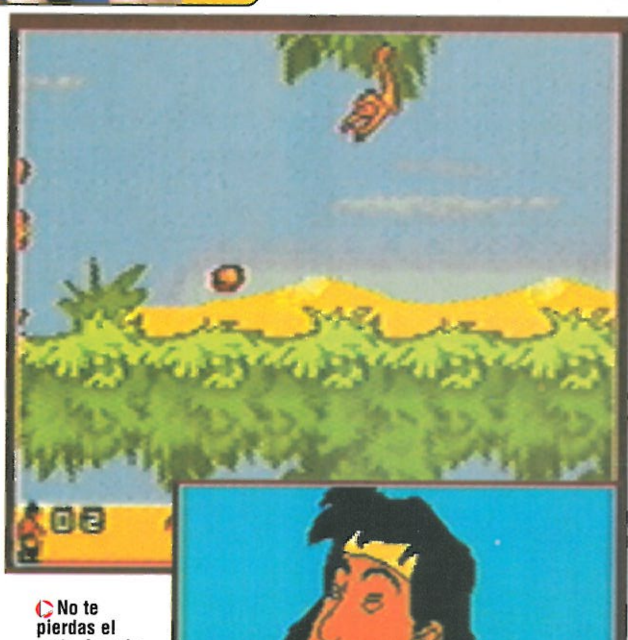
Aunque conozcamos más fantasías que hechos sobre el mundo de los antiguos egipcios, las historias que se cuentan son maravillosas. Este juego nos presenta una más: Papyrus, un joven pescador, es escogido por los dioses para rescatar a Theti, la bella princesa, a través de 18 niveles y enfrentarse a Aker, un sacerdote de Seth, el dios de la devastación.

El juego encierra dos historias diferentes: la de Papyrus como rescatador y la de Tethi como secuestrada. Y tú puedes encarnar a quien quieras, con sus correspondientes caminos diferentes. Es decir, que tienes dos juegos en uno.

Además, el juego incluye un novedoso modo visual (arriba y abajo) que te permite encontrar caminos secretos y anticiparte a los enemigos, a los cuales tendrás que conocer bien, pues luchan de formas diferentes. Y todo esto acompañado de unos colores excepcionales.

TENSA ESPERA

"Los que amamos los plataformas y las aventuras tenemos suerte. Este juego es prometedor. No te pierdas nuestra review."





No te pierdas el corte de pelo de Papyrus. Esos egipcios sí tenían estilo.

SUZUKI ALSTARE RACING



DE	UBI SOFT	PRECIO	NO DISPONIBLE
DISPONIBLE	NOVIEMBRE	JUGADORES	1-2

Recorre tu Game Boy Color a fondo con tu moto.

El uso del cable en la tecnología es fundamental para nuestros días. Primero fue la transmisión de voz mediante el teléfono; luego fueron las imágenes y la televisión por cable. Y ahora, Ubi Soft te anima a transmitir motos y claves con el cable Game Link de tu Game Boy.

Como lo oyes, *Suzuki Alstare Racing* es un título de carreras de motos de brillante diseño, con más de seis movimientos diferentes y un generoso entorno en todos los 16 circuitos; pero tiene algo más. Es el título con el que Ubi Soft introduce la opción de que encuentres ciertas claves especiales que puedes luego transmitir, mediante el cable Game Link, a otra GBC que tenga algún otro de los nuevos cartuchos de la editora; y con esa clave (sólo con ella) podrás acceder a partes secretas de los juegos. Suena pero que muy interesante.



Recuerda que puedes quebrantar todas las normas de circulación, porque no hay.

ALGO MÁS QUE CORRER

Los niveles no se limitan a circuitos de velocidad, sino que tienes pruebas en pistas improvisadas, en colinas tortuosas, carreteras angostas, etc.



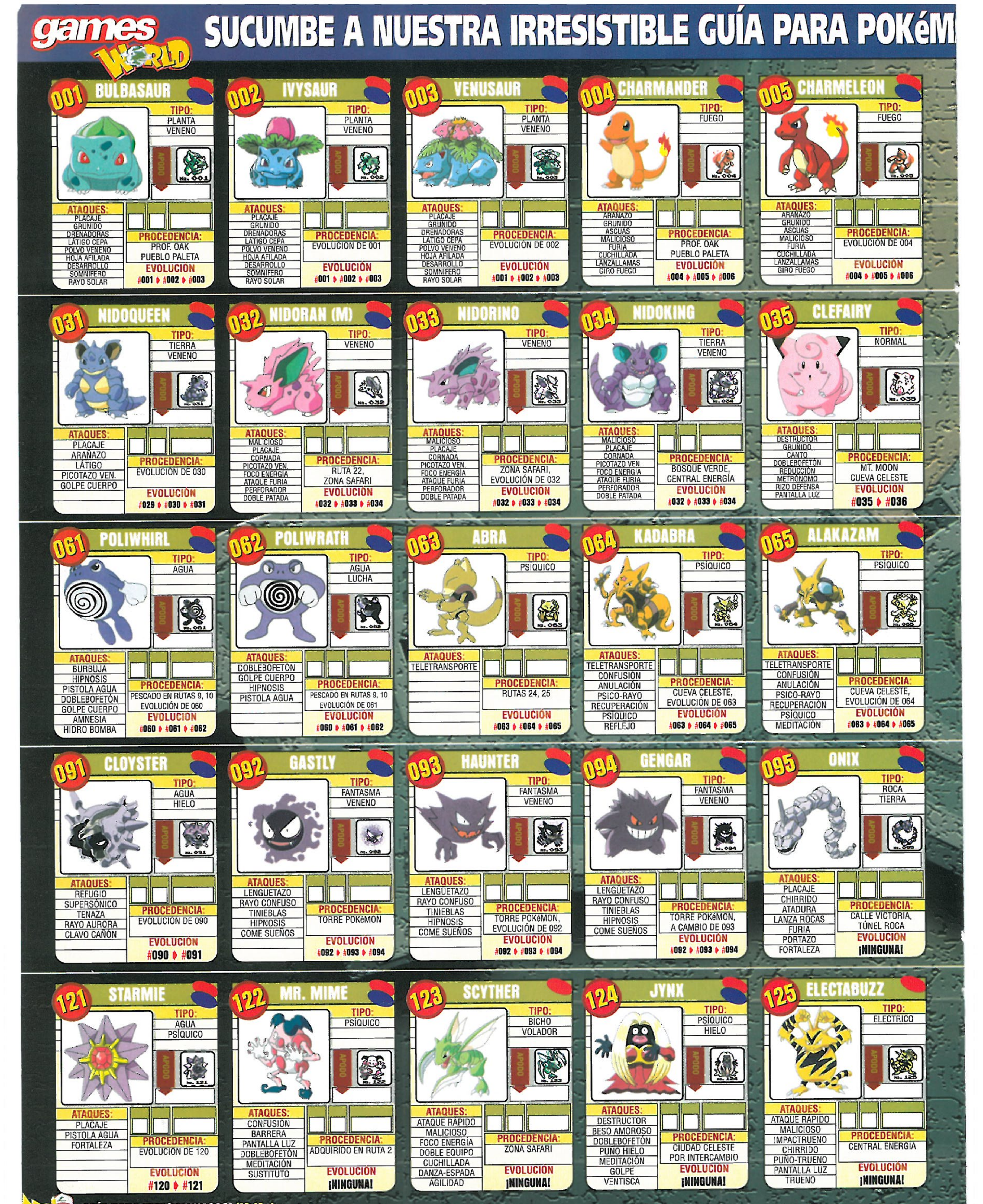
Conducir de noche es genial en *Suzuki Alstare*.

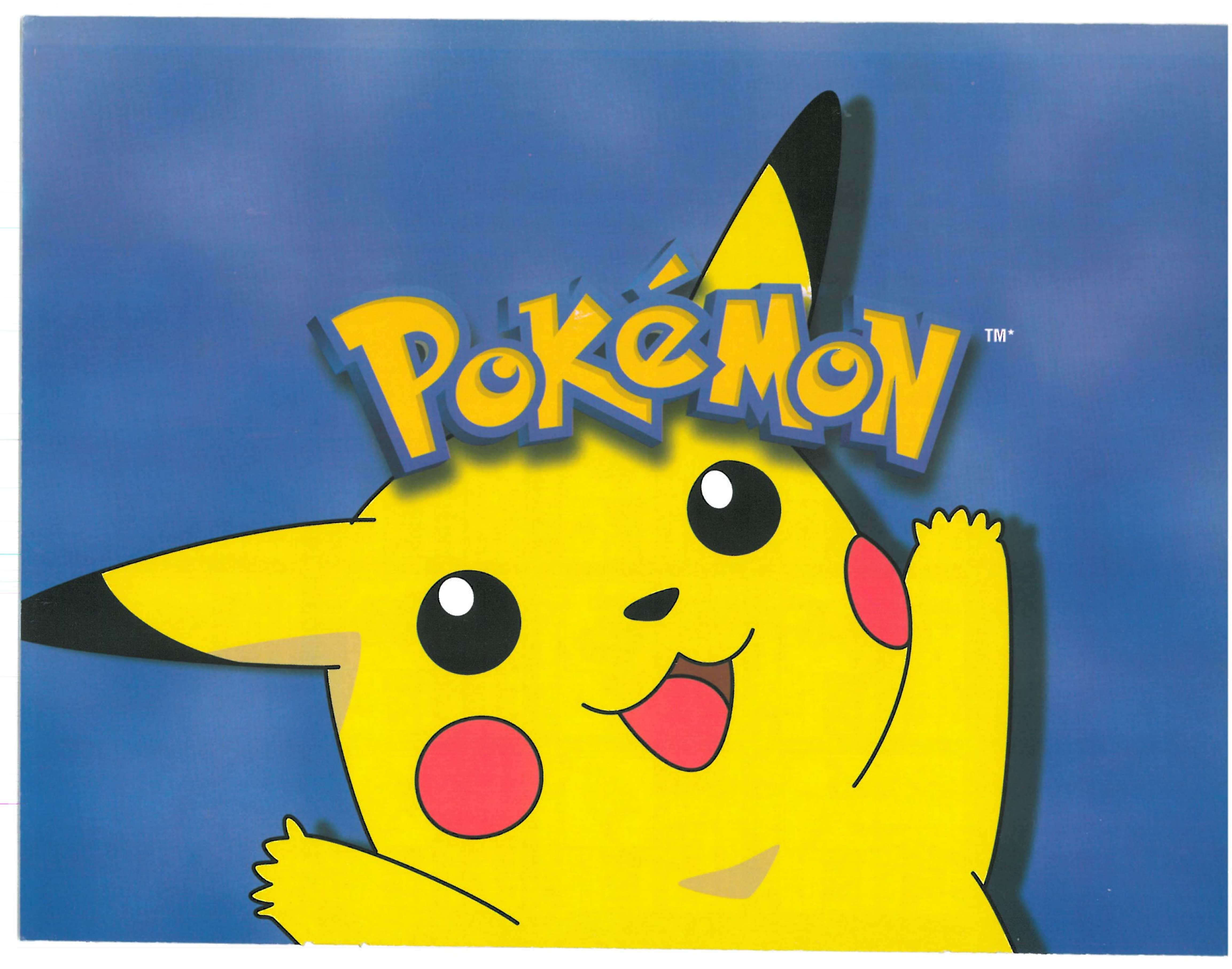


El juego cuenta con 16 circuitos diferentes.

TENSA ESPERA

"Un arcade como éste, con alta IA, diseño detallado y partidas multijugador es lo que se merece nuestra pequeña consola; y además, no tenemos que esperar casi nada para jugar."


games WORLD
SUCUMBE A NUESTRA IRRESISTIBLE GUÍA PARA POKéM
001 BULBASAUR
TIPO: PLANTA VENENO
APODO
ATAQUES: PLACAJE GRUÑIDO DRENADORAS LÁTIGO CEPA POLVO VENENO HOJA AFILADA DESARROLLO SOMNÍFERO RAYO SOLAR
PROCEDENCIA: PROF. OAK PUEBLO PALETA
EVOLUCIÓN #001 #002 #003
002 IVYSAUR
TIPO: PLANTA VENENO
ATAQUES: PLACAJE GRUÑIDO DRENADORAS LÁTIGO CEPA POLVO VENENO HOJA AFILADA DESARROLLO SOMNÍFERO RAYO SOLAR
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 001
EVOLUCIÓN #001 #002 #003
003 VENUSAUR
TIPO: PLANTA VENENO
ATAQUES: PLACAJE GRUÑIDO DRENADORAS LÁTIGO CEPA POLVO VENENO HOJA AFILADA DESARROLLO SOMNÍFERO RAYO SOLAR
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 002
EVOLUCIÓN #001 #002 #003
004 CHARMANDER
TIPO: FUEGO
ATAQUES: ARAÑAZO GRUÑIDO ASCUAS MALICIOSO FURIA CUCHILLADA LANZALLAMAS GIRO FUEGO
PROCEDENCIA: PROF. OAK PUEBLO PALETA
EVOLUCIÓN #004 #005 #006
005 CHARMELEON
TIPO: FUEGO
ATAQUES: ARAÑAZO GRUÑIDO ASCUAS MALICIOSO FURIA CUCHILLADA LANZALLAMAS GIRO FUEGO
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 004
EVOLUCIÓN #004 #005 #006
031 NIDOQUEEN
TIPO: TIERRA VENENO
ATAQUES: PLACAJE ARAÑAZO LÁTIGO PICOTAZO VEN. GOLPE CUERPO
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 030
EVOLUCIÓN #029 #030 #031
032 NIDORAN (M)
TIPO: VENENO
ATAQUES: MALICIOSO PLACAJE CORNADA PICOTAZO VEN. FOCO ENERGÍA ATAQUE FURIA PERFORADOR DOBLE PATADA
PROCEDENCIA: RUTA 22, ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN #032 #033 #034
033 NIDORINO
TIPO: VENENO
ATAQUES: MALICIOSO PLACAJE CORNADA PICOTAZO VEN. FOCO ENERGÍA ATAQUE FURIA PERFORADOR DOBLE PATADA
PROCEDENCIA: ZONA SAFARI, EVOLUCIÓN DE 032
EVOLUCIÓN #032 #033 #034
034 NIDOKING
TIPO: TIERRA VENENO
ATAQUES: MALICIOSO PLACAJE CORNADA PICOTAZO VEN. FOCO ENERGÍA ATAQUE FURIA PERFORADOR DOBLE PATADA
PROCEDENCIA: BOSQUE VERDE, CENTRAL ENERGÍA
EVOLUCIÓN #032 #033 #034
035 CLEFAIRY
TIPO: NORMAL
ATAQUES: DESTRUCTOR GRUÑIDO CANTO DOBLEBOFETÓN REDUCCIÓN METRÓNOMO RIZO DEFENSA PANTALLA LUZ
PROCEDENCIA: MT. MOON CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN #035 #036
061 POLIWHIRL
TIPO: AGUA
ATAQUES: BURBUJA HIPNOSIS PISTOLA AGUA DOBLEBOFETÓN GOLPE CUERPO AMNESIA HIDRO BOMBA
PROCEDENCIA: PESCADO EN RUTAS 9, 10 EVOLUCIÓN DE 060
EVOLUCIÓN #060 #061 #062
062 POLIWRATH
TIPO: AGUA LUCHA
ATAQUES: DOBLEBOFETÓN GOLPE CUERPO HIPNOSIS PISTOLA AGUA
PROCEDENCIA: PESCADO EN RUTAS 9, 10 EVOLUCIÓN DE 061
EVOLUCIÓN #060 #061 #062
063 ABRA
TIPO: PSÍQUICO
ATAQUES: TELETRANSPORTE
PROCEDENCIA: RUTAS 24, 25
EVOLUCIÓN #063 #064 #065
064 KADABRA
TIPO: PSÍQUICO
ATAQUES: TELETRANSPORTE CONFUSIÓN ANULACIÓN PSICO-RAYO RECUPERACIÓN PSÍQUICO REFLEJO
PROCEDENCIA: CUEVA CELESTE, EVOLUCIÓN DE 063
EVOLUCIÓN #063 #064 #065
065 ALAKAZAM
TIPO: PSÍQUICO
ATAQUES: TELETRANSPORTE CONFUSIÓN ANULACIÓN PSICO-RAYO RECUPERACIÓN PSÍQUICO MEDITACIÓN
PROCEDENCIA: CUEVA CELESTE, EVOLUCIÓN DE 064
EVOLUCIÓN #063 #064 #065
091 CLOYSTER
TIPO: AGUA HIELO
ATAQUES: REFUGIO SUPERSÓNICO TENAZA RAYO AURORA CLAVO CAÑÓN
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 090
EVOLUCIÓN #090 #091
092 GASTLY
TIPO: FANTASMA VENENO
ATAQUES: LENGUETAZO RAYO CONFUSO TINIEBLAS HIPNOSIS COME SUEÑOS
PROCEDENCIA: TORRE POKéMON
EVOLUCIÓN #092 #093 #094
093 HAUNTER
TIPO: FANTASMA VENENO
ATAQUES: LENGUETAZO RAYO CONFUSO TINIEBLAS HIPNOSIS COME SUEÑOS
PROCEDENCIA: TORRE POKéMON, EVOLUCIÓN DE 092
EVOLUCIÓN #092 #093 #094
094 GENGAR
TIPO: FANTASMA VENENO
ATAQUES: LENGUETAZO RAYO CONFUSO TINIEBLAS HIPNOSIS COME SUEÑOS
PROCEDENCIA: TORRE POKéMON, A CAMBIO DE 093
EVOLUCIÓN #092 #093 #094
095 ONIX
TIPO: ROCA TIERRA
ATAQUES: PLACAJE CHIRRIDO ATADURA LANZA ROCAS FURIA PORTAZO FORTALEZA
PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA, TÚNEL ROCA
EVOLUCIÓN ¡NINGUNA!
121 STARMIE
TIPO: AGUA PSÍQUICO
ATAQUES: PLACAJE PISTOLA AGUA FORTALEZA
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 120
EVOLUCIÓN #120 #121
122 MR. MIME
TIPO: PSÍQUICO
ATAQUES: CONFUSIÓN BARRERA PANTALLA LUZ DOBLEBOFETÓN MEDITACIÓN SUSTITUTO
PROCEDENCIA: ADQUIRIDO EN RUTA 2
EVOLUCIÓN ¡NINGUNA!
123 SCYTHER
TIPO: BICHO VOLADOR
ATAQUES: ATAQUE RÁPIDO MALICIOSO FOCO ENERGÍA DOBLE EQUIPO CUCHILLADA DANZA-ESPADA AGILIDAD
PROCEDENCIA: ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN ¡NINGUNA!
124 JYNX
TIPO: PSÍQUICO HIELO
ATAQUES: DESTRUCTOR BESO AMOROSO DOBLEBOFETÓN PUÑO HIELO MEDITACIÓN GOLPE VENTISCA
PROCEDENCIA: CIUDAD CELESTE POR INTERCAMBIO
EVOLUCIÓN ¡NINGUNA!
125 ELECTABUZZ
TIPO: ELÉCTRICO
ATAQUES: ATAQUE RÁPIDO MALICIOSO IMPACTRUENO CHIRRIDO PUÑO-TRUENO PANTALLA LUZ TRUENO
PROCEDENCIA: CENTRAL ENERGÍA
EVOLUCIÓN ¡NINGUNA!
¡GUÍA PARA POKéMANIACOS! HOJA 1


POKéMON TM*

POKéCLAVE

HE AQUÍ LO QUE SIGNIFICAN LAS CATEGORÍAS DE LAS FICHAS
ROJO/AZUL: EN QUÉ VERSIÓN/ONES LO ENCONTRARÁS
TIPO: LA CLASE DE MONSTRUO (¡MUY ÚTIL PARA LOS COMBATES!)
APODO: PONLE EL QUE QUIERAS...



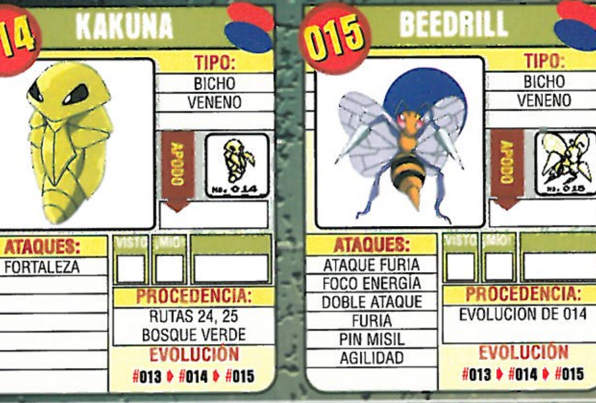
011 METAPOD
TIPO: BICHO
APODO — Nº. 011
ATAQUES: FORTALEZA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 24, 25 BOSQUE VERDE
EVOLUCIÓN: #010 ▸ #011 ▸ #012



012 BUTTERFREE
TIPO: BICHO, VOLADOR
APODO — Nº. 012
ATAQUES: CONFUSIÓN, POLVO VENENO, PARALIZADOR, SOMNÍFERO, SUPERSÓNICO, REMOLINO, PSICO-RAYO
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 011
EVOLUCIÓN: #010 ▸ #011 ▸ #012



013 WEEDLE
TIPO: BICHO, VENENO
APODO — Nº. 013
ATAQUES: PICOTAZO VEN., DISPARO DEMORA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 24, 25 BOSQUE VERDE
EVOLUCIÓN: #013 ▸ #014 ▸ #015



014 KAKUNA
TIPO: BICHO, VENENO
APODO — Nº. 014
ATAQUES: FORTALEZA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 24, 25 BOSQUE VERDE
EVOLUCIÓN: #013 ▸ #014 ▸ #015

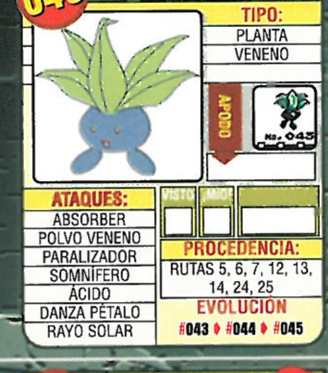
015 BEEDRILL
TIPO: BICHO, VENENO
APODO — Nº. 015
ATAQUES: ATAQUE FURIA, FOCO ENERGÍA, DOBLE ATAQUE, FURIA, PIN MISIL, AGILIDAD
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 014
EVOLUCIÓN: #013 ▸ #014 ▸ #015



041 ZUBAT
TIPO: VENENO, VOLADOR
APODO — Nº. 041
ATAQUES: CHUPA VIDAS, SUPERSÓNICO, MORDISCO, RAYO CONFUSO, ATAQUE ALA, NIEBLA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: MT. MOON, TÚNEL ROCA, ISLAS ESPUMA
EVOLUCIÓN: #41 ▸ #42



042 GOLBAT
TIPO: VENENO, VOLADOR
APODO — Nº. 042
ATAQUES: CHUPA VIDAS, SUPERSÓNICO, MORDISCO, RAYO CONFUSO, ATAQUE ALA, NIEBLA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTA 23, ISLAS ESPUMA
EVOLUCIÓN: #41 ▸ #42



043 ODDISH
TIPO: PLANTA, VENENO
APODO — Nº. 043
ATAQUES: ABSORBER, POLVO VENENO, PARALIZADOR, SOMNÍFERO, ÁCIDO, DANZA PÉTALO, RAYO SOLAR
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 5, 6, 7, 12, 13, 14, 24, 25
EVOLUCIÓN: #043 ▸ #044 ▸ #045



044 GLOOM
TIPO: PLANTA, VENENO
APODO — Nº. 044
ATAQUES: ABSORBER, POLVO VENENO, PARALIZADOR, SOMNÍFERO, ÁCIDO, DANZA PÉTALO, RAYO SOLAR
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 12, 13, 14, 15
EVOLUCIÓN: #043 ▸ #044 ▸ #045

045 VILEPLUME
TIPO: PLANTA, VENENO
APODO — Nº. 045
ATAQUES: PARALIZADOR, SOMNÍFERO, POLVO VENENO
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 044
EVOLUCIÓN: #043 ▸ #044 ▸ #045



071 VICTREEBEL
TIPO: PLANTA, VENENO
APODO — Nº. 071
ATAQUES: SOMNÍFERO, REPETICIÓN, POLVO VENENO
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 070
EVOLUCIÓN: #069 ▸ #070 ▸ #071



072 TENTACOOL
TIPO: AGUA, VENENO
APODO — Nº. 072
ATAQUES: ÁCIDO, SUPERSÓNICO, REPETICIÓN, PICOTAZO VEN., PISTOLA AGUA, RESTRICCIÓN, BARRERA, CHIRRIDO, HIDRO BOMBA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 19, 20, 21
EVOLUCIÓN: #072 ▸ #073



073 TENTACRUEL
TIPO: AGUA, VENENO
APODO — Nº. 073
ATAQUES: ÁCIDO, SUPERSÓNICO, REPETICIÓN, PICOTAZO VEN., PISTOLA AGUA, RESTRICCIÓN, BARRERA, CHIRRIDO, HIDRO BOMBA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 072
EVOLUCIÓN: #072 ▸ #073



074 GEODUDE
TIPO: ROCA, TIERRA
APODO — Nº. 074
ATAQUES: PLACAJE, RIZO DEFENSA, LANZA ROCAS, AUTODESTRUCCIÓN, FORTALEZA, TERREMOTO, EXPLOSIÓN
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: MT. MOON, TÚNEL ROCA, CALLE VICTORIA
EVOLUCIÓN: #074 ▸ #075 ▸ #076

075 GRAVELER
TIPO: ROCA, TIERRA
APODO — Nº. 075
ATAQUES: PLACAJE, RIZO DEFENSA, LANZA ROCAS, AUTODESTRUCCIÓN, FORTALEZA, TERREMOTO, EXPLOSIÓN
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA
EVOLUCIÓN: #074 ▸ #075 ▸ #076



101 ELECTRODE
TIPO: ELÉCTRICO
APODO — Nº. 101
ATAQUES: PLACAJE, CHIRRIDO, BOMBA SÓNICA, AUTODESTRUCCIÓN, PANTALLA LUZ, RAPIDEZ, EXPLOSIÓN
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: CENTRAL ENERGÍA, CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN: #100 ▸ #101



102 EXEGGCUTE
TIPO: PLANTA, PSÍQUICO
APODO — Nº. 102
ATAQUES: PLACAJE, HIPNOSIS, REFLEJO, DRENADORAS, PARALIZADOR, POLVO VENENO, RAYO SOLAR, SOMNÍFERO
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN: #102 ▸ #103



103 EXEGGUTOR
TIPO: PLANTA, PSÍQUICO
APODO — Nº. 103
ATAQUES: PRESA, HIPNOSIS, PISOTÓN
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 102
EVOLUCIÓN: #102 ▸ #103



104 CUBONE
TIPO: TIERRA
APODO — Nº. 104
ATAQUES: HUESO PALO, GRUÑIDO, MALICIOSO, FOCO ENERGÍA, GOLPE, BUMERÁN, FURIA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: TORRE POKéMON
EVOLUCIÓN: #104 ▸ #105

105 MAROWAK
TIPO: TIERRA
APODO — Nº. 105
ATAQUES: HUESO PALO, GRUÑIDO, MALICIOSO, FOCO ENERGÍA, GOLPE, BUMERÁN, FURIA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA, CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN: #104 ▸ #105



131 LAPRAS
TIPO: AGUA, HIELO
APODO — Nº. 131
ATAQUES: PISTOLA AGUA, GRUÑIDO, CANTO, NEBLINA, GOLPE CUERPO, RAYO CONFUSO, RAYO HIELO, HIDRO BOMBA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: CIUDAD AZAFRÁN (SILPH S.A.)
EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!



132 DITTO
TIPO: NORMAL
APODO — Nº. 132
ATAQUES: TRANSFORMACIÓN
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: RUTAS 13, 14, 15, 23
EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!



133 EEVEE
TIPO: NORMAL
APODO — Nº. 133
ATAQUES: PLACAJE, ATAQUE-ARENA, ATAQUE RÁPIDO, LÁTIGO, MORDISCO, DERRIBO
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: CIUDAD AZULONA
EVOLUCIÓN: #133 ▸ #134/#135/#136



134 VAPOREON
TIPO: AGUA
APODO — Nº. 134
ATAQUES: ATAQUE-ARENA, ATAQUE RÁPIDO, PISTOLA AGUA, LÁTIGO, MORDISCO, ARMADURA ÁCIDA, NIEBLA, NEBLINA, HIDRO BOMBA
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 133
EVOLUCIÓN: #133 ▸ #134



135 JOLTEON
TIPO: ELÉCTRICO
APODO — Nº. 135
ATAQUES: ATAQUE-ARENA, ATAQUE RÁPIDO, IMPACTRUENO, LÁTIGO, ONDA TRUENO, DOBLE PATADA, AGILIDAD, PIN MISIL, TRUENO
VISTO | ¡MÍO!
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 133
EVOLUCIÓN: #133 ▸ #135


POKÉLOCO
MON
TM*

NO TE PIERDAS LOS PRÓXIMOS NÚMEROS DE GAMES WORLD. ¡HARE













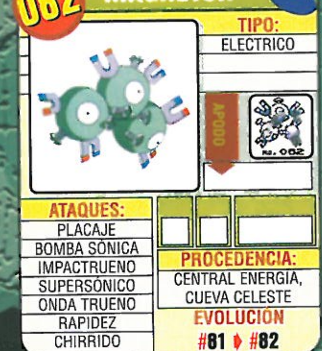




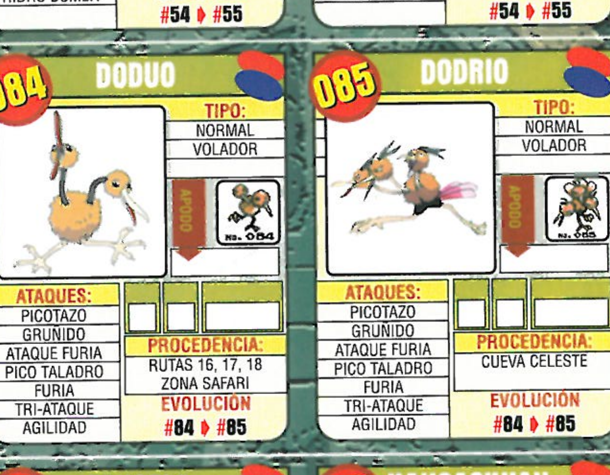








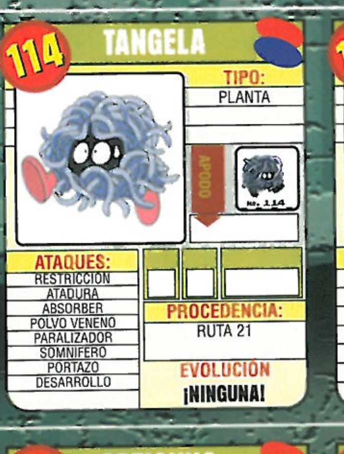
























026 RAICHU
TIPO: ELÉCTRICO
APODO — No. 026
ATAQUES: IMPACTRUENO, GRUÑIDO, ONDA TRUENO
PROCEDENCIA: CUEVA CELESTE, EVOLUCIÓN DE 025
EVOLUCIÓN: #25 ▸ #26

027 SANDSHREW
TIPO: TIERRA
APODO — No. 027
ATAQUES: ARAÑAZO, ATAQUE-ARENA, CUCHILLADA, PICOTAZO VEN., RAPIDEZ, GOLPES FURIA
PROCEDENCIA: RUTAS 4, 9, 11, 23
EVOLUCIÓN: #27 ▸ #28

028 SANDSLASH
TIPO: TIERRA
APODO — No. 028
ATAQUES: ARAÑAZO, ATAQUE-ARENA, CUCHILLADA, PICOTAZO VEN., RAPIDEZ, GOLPES FURIA
PROCEDENCIA: RUTA 23, CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN: #27 ▸ #28

029 NIDORAN
TIPO: VENENO
APODO — No. 029
ATAQUES: GRUÑIDO, PLACAJE, ARAÑAZO, PICOTAZO VEN., LÁTIGO, MORDISCO, GOLPES FURIA, DOBLE PATADA
PROCEDENCIA: RUTA 22, ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN: #29 ▸ #30 ▸ #31

030 NIDORINA
TIPO: VENENO
APODO — No. 030
ATAQUES: GRUÑIDO, PLACAJE, ARAÑAZO, PICOTAZO VEN., LÁTIGO, MORDISCO, GOLPES FURIA, DOBLE PATADA
PROCEDENCIA: RUTA 11, ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN: #29 ▸ #30 ▸ #31

056 MANKEY
TIPO: LUCHA
APODO — No. 056
ATAQUES: ARAÑAZO, MALICIOSO, GOLPE KARATE, ATAQUE FURIA, FOCO ENERGÍA, MOV. SÍSMICO, GOLPE
PROCEDENCIA: RUTAS 5, 6, 7, 8
EVOLUCIÓN: #56 ▸ #57

057 PRIMEAPE
TIPO: LUCHA
APODO — No. 057
ATAQUES: ARAÑAZO, MALICIOSO, GOLPE KARATE, ATAQUE FURIA, FOCO ENERGÍA, MOV. SÍSMICO, GOLPE
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 056
EVOLUCIÓN: #56 ▸ #57

058 GROWLITHE
TIPO: FUEGO
APODO — No. 058
ATAQUES: MORDISCO, RUGIDO, ASCUAS, MALICIOSO, DERRIBO, AGILIDAD, LANZALLAMAS
PROCEDENCIA: MANSIÓN POKéMON
EVOLUCIÓN: #58 ▸ #59

059 ARCANINE
TIPO: FUEGO
APODO — No. 059
ATAQUES: RUGIDO, ASCUAS, MALICIOSO, DERRIBO
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 058
EVOLUCIÓN: #58 ▸ #59

060 POLIWAG
TIPO: AGUA
APODO — No. 061
ATAQUES: BURBUJA, HIPNOSIS, PISTOLA AGUA, DOBLEBOFETÓN, GOLPE CUERPO, AMNESIA, HIDRO BOMBA
PROCEDENCIA: CIUDAD CARMIN, VERDE, PALETA
EVOLUCIÓN: #060 ▸ #061 ▸ #062

086 SEEL
TIPO: AGUA
APODO — No. 086
ATAQUES: GOLPE CABEZA, GRUÑIDO, RAYO AURORA, DESCANSO, DERRIBO, RAYO HIELO
PROCEDENCIA: ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN: #86 ▸ #87

087 DEWGONG
TIPO: AGUA, HIELO
APODO — No. 087
ATAQUES: GOLPE CABEZA, GRUÑIDO, RAYO AURORA, DESCANSO, DERRIBO, RAYO HIELO
PROCEDENCIA: ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN: #86 ▸ #87

088 GRIMER
TIPO: VENENO
APODO — No. 088
ATAQUES: DESTRUCTOR, ANULACIÓN, GAS VENENOSO, REDUCCIÓN, RESIDUOS, FORTALEZA, CHIRRIDO, ARMADURA ÁCIDA
PROCEDENCIA: MANSIÓN POKéMON
EVOLUCIÓN: #88 ▸ #89

089 MUK
TIPO: VENENO
APODO — No. 089
ATAQUES: DESTRUCTOR, ANULACIÓN, GAS VENENOSO, REDUCCIÓN, RESIDUOS, FORTALEZA, CHIRRIDO, ARMADURA ÁCIDA
PROCEDENCIA: MANSIÓN POKéMON, CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN: #88 ▸ #89

090 SHELLDER
TIPO: AGUA
APODO — No. 090
ATAQUES: PLACAJE, REFUGIO, SUPERSÓNICO, TENAZA, RAYO AURORA, MALICIOSO, RAYO HIELO
PROCEDENCIA: RUTAS 19, 20, 21, ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN: #90 ▸ #91

116 HORSEA
TIPO: AGUA
APODO — No. 116
ATAQUES: BURBUJA, PANTALLA HUMO, MALICIOSO, PISTOLA AGUA, AGILIDAD, HIDRO BOMBA
PROCEDENCIA: RUTAS 19, 20, 21 ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN: #116 ▸ #117

117 SEADRA
TIPO: AGUA
APODO — No. 117
ATAQUES: BURBUJA, PANTALLA HUMO, MALICIOSO, PISTOLA AGUA, AGILIDAD, HIDRO BOMBA
PROCEDENCIA: RUTAS 23, ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN: #116 ▸ #117

118 GOLDEEN
TIPO: AGUA
APODO — No. 118
ATAQUES: PICOTAZO, LÁTIGO, SUPERSÓNICO, CORNADA, ATAQUE FURIA, CASCADA, PERFORADOR, AGILIDAD
PROCEDENCIA: RUTAS 4, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
EVOLUCIÓN: #118 ▸ #119

119 SEAKING
TIPO: AGUA
APODO — No. 119
ATAQUES: PICOTAZO, LÁTIGO, SUPERSÓNICO, CORNADA, ATAQUE FURIA, CASCADA, PERFORADOR, AGILIDAD
PROCEDENCIA: PESCADO EN RUTA 23
EVOLUCIÓN: #118 ▸ #119

120 STARYU
TIPO: AGUA
APODO — No. 120
ATAQUES: PLACAJE, PISTOLA AGUA, FORTALEZA, RECUPERACIÓN, RAPIDEZ, REDUCCIÓN, PANTALLA LUZ, HIDRO BOMBA
PROCEDENCIA: RUTAS 19, 20, 21, ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN: #120 ▸ #121

146 MOLTRES

TIPO: ELÉCTRICO, VOLADOR
APODO — No. 146
ATAQUES: PICOTAZO, GIRO FUEGO, MALICIOSO, AGILIDAD, ATAQUE AÉREO
PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA
EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!

147 DRATINI

TIPO: DRAGÓN
APODO — No. 147
ATAQUES: REPETICIÓN, MALICIOSO, ONDA TRUENO, AGILIDAD, PORTAZO, FURIA DRAGÓN, HIPER RAYO
PROCEDENCIA: ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN: #147 ▸ #148 ▸ #149

148 DRAGONAIR


TIPO: DRAGÓN
APODO — No. 148
ATAQUES: REPETICIÓN, MALICIOSO, ONDA TRUENO, AGILIDAD, PORTAZO, FURIA DRAGÓN, HIPER RAYO
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 147
EVOLUCIÓN: #147 ▸ #148 ▸ #149

149 DRAGONITE

TIPO: DRAGÓN, VOLADOR
APODO — No. 149
ATAQUES: REPETICIÓN, MALICIOSO, ONDA TRUENO, AGILIDAD, PORTAZO, FURIA DRAGÓN, HIPER RAYO
PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 148
EVOLUCIÓN: #147 ▸ #148 ▸ #149

150 MEWTWO

TIPO: PSÍQUICO
APODO — No. 150
ATAQUES: CONFUSIÓN, ANULACIÓN, SUPIIDOSUTAA, BARRERA, PSÍQUICO, RECUPERACIÓN, NEBLINA
PROCEDENCIA: CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!


ESTOY
POR
POKÉ



Pokémon



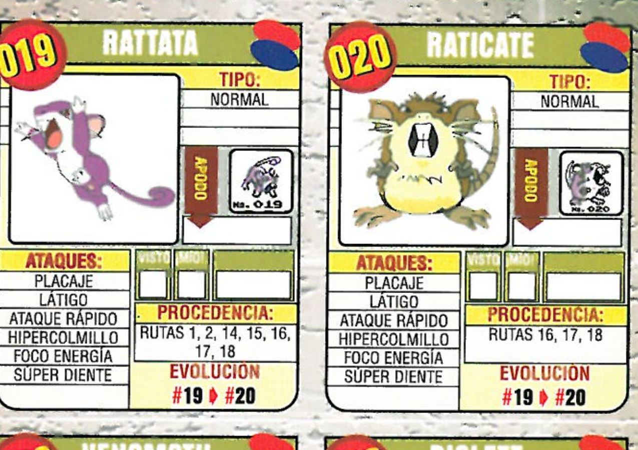
016 PIDGEY
TIPO:
NORMAL
VOLADOR
APODO
ATAQUES:
TORNADO
ATAQUE ARENA
ATAQUE RÁPIDO
REMOLINO
ATAQUE-ALA
AGILIDAD
MOV. ESPEJO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
RUTAS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 24, 25
EVOLUCIÓN
#016 #017 #018



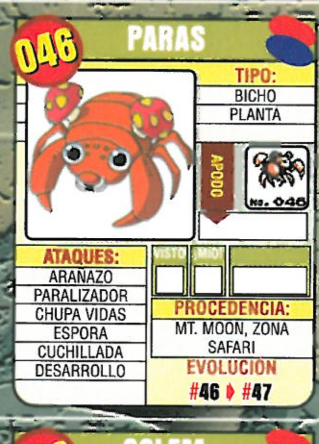
017 PIDGEOTTO
TIPO:
NORMAL
VOLADOR
APODO
ATAQUES:
TORNADO
ATAQUE ARENA
ATAQUE RÁPIDO
REMOLINO
ATAQUE-ALA
AGILIDAD
MOV. ESPEJO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
RUTAS 14, 15, 21
EVOLUCIÓN
#016 #017 #018



018 PIDGEOT
TIPO:
NORMAL
VOLADOR
APODO
ATAQUES:
TORNADO
ATAQUE ARENA
ATAQUE RÁPIDO
REMOLINO
ATAQUE-ALA
AGILIDAD
MOV. ESPEJO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
EVOLUCIÓN DE 017
EVOLUCIÓN
#016 #017 #018



019 RATTATA
TIPO:
NORMAL
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
LÁTIGO
ATAQUE RÁPIDO
HIPERCOLMILLO
FOCO ENERGÍA
SÚPER DIENTE
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
RUTAS 1, 2, 14, 15, 16, 17, 18
EVOLUCIÓN
#19 #20
020 RATICATE
TIPO:
NORMAL
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
LÁTIGO
ATAQUE RÁPIDO
HIPERCOLMILLO
FOCO ENERGÍA
SÚPER DIENTE
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
RUTAS 16, 17, 18
EVOLUCIÓN
#19 #20



046 PARAS
TIPO:
BICHO
PLANTA
APODO
ATAQUES:
ARAÑAZO
PARALIZADOR
CHUPA VIDAS
ESPORA
CUCHILLADA
DESARROLLO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
MT. MOON, ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN
#46 #47



047 PARASECT
TIPO:
BICHO
PLANTA
APODO
ATAQUES:
ARAÑAZO
PARALIZADOR
CHUPA VIDAS
ESPORA
CUCHILLADA
DESARROLLO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
MT. MOON, ZONA SAFARI, CUEVA CELESTE
EVOLUCIÓN
#46 #47



048 VENONAT
TIPO:
BICHO
VENENO
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
ANULACIÓN
POLVO VENENO
CHUPA VIDAS
PARALIZADOR
PSICO-RAYO
SOMNÍFERO
PSÍQUICO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
RUTAS 12, 13, 14, 15, ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN
#48 #49



049 VENOMOTH
TIPO:
BICHO
VENENO
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
ANULACIÓN
POLVO VENENO
CHUPA VIDAS
PARALIZADOR
PSICO-RAYO
SOMNÍFERO
PSÍQUICO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
ZONA SAFARI, CALLE VICTORIA
EVOLUCIÓN
#48 #49
050 DIGLETT
TIPO:
TIERRA
APODO
ATAQUES:
ARAÑAZO
GRUÑIDO
EXCAVAR
ATAQUE-ARENA
CUCHILLADA
TERREMOTO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
CUEVA DIGLETT
EVOLUCIÓN
#50 #51



076 GOLEM
TIPO:
ROCA
TIERRA
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
RIZO DEFENSA
LANZA ROCAS
AUTODESTRUCCIÓN
FORTALEZA
TERREMOTO
EXPLOSIÓN
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
CAMBIADO POR 075
EVOLUCIÓN
#074 #075 #076



077 PONYTA
TIPO:
FUEGO
APODO
ATAQUES:
ASCUAS
LÁTIGO
PISOTÓN
GRUÑIDO
GIRO FUEGO
DERRIBO
AGILIDAD
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
MANSIÓN POKéMON
EVOLUCIÓN
#077 #078



078 RAPADISH
TIPO:
FUEGO
APODO
ATAQUES:
ASCUAS
LÁTIGO
PISOTÓN
GRUÑIDO
GIRO FUEGO
DERRIBO
AGILIDAD
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
EVOLUCIÓN DE 077
EVOLUCIÓN
#077 #078



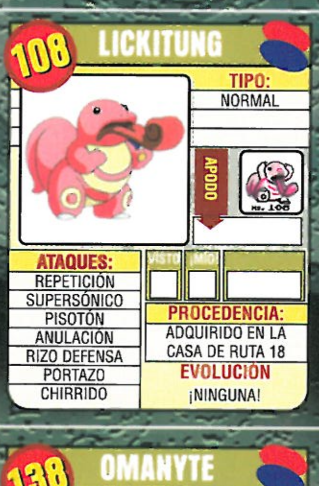
079 SLOWPOKE
TIPO:
AGUA
PSÍQUICO
APODO
ATAQUES:
CONFUSIÓN
ANULACIÓN
GOLPE CABEZA
GRUÑIDO
PISTOLA AGUA
AMNESIA
PSÍQUICO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
PESCADO EN RUTAS 9, 10 ZONA SAFARI
EVOLUCIÓN
#079 #080
080 SLOWBRO
TIPO:
AGUA
PSÍQUICO
APODO
ATAQUES:
CONFUSIÓN
ANULACIÓN
GOLPE CABEZA
GRUÑIDO
PISTOLA AGUA
AMNESIA
PSÍQUICO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
PESCADO EN RUTAS 23, ISLA ESPUMA
EVOLUCIÓN
#079 #080



106 HITMONLEE
TIPO:
LUCHA
APODO
ATAQUES:
DOBLE PATADA
MEDITACIÓN
PATADA GIRO
PATADA SALTO
FOCO ENERGÍA
PATADA S. ALTA
MEGA PATADA
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
CIUDAD AZAFRÁN (PÍLLATE ESTE Ó 107)
EVOLUCIÓN
¡NINGUNA!



107 HITMONCHAN
TIPO:
LUCHA
APODO
ATAQUES:
PUÑO COMETA
AGILIDAD
PUÑO FUEGO
PUÑO HIELO
PUÑO-TRUENO
MEGA PUÑO
CONTADOR
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
CIUDAD AZAFRÁN (PÍLLATE ESTE Ó 106)
EVOLUCIÓN
¡NINGUNA!



108 LICKITUNG
TIPO:
NORMAL
APODO
ATAQUES:
REPETICIÓN
SUPERSÓNICO
PISOTÓN
ANULACIÓN
RIZO DEFENSA
PORTAZO
CHIRRIDO
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
ADQUIRIDO EN LA CASA DE RUTA 18
EVOLUCIÓN
¡NINGUNA!



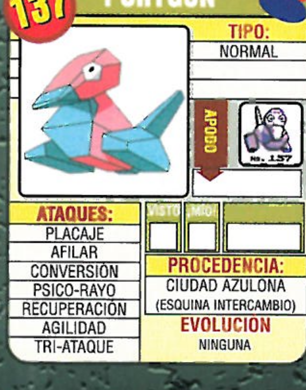
109 KOFFING
TIPO:
VENENO
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
POLUCIÓN
RESIDUOS
PANTALLAHUMO
AUTODESTRUCCIÓN
NIEBLA
EXPLOSIÓN
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
MANSIÓN POKéMON
EVOLUCIÓN
#109 #110



110 WEEZING
TIPO:
VENENO
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
POLUCIÓN
RESIDUOS
PANTALLAHUMO
AUTODESTRUCCIÓN
NIEBLA
EXPLOSIÓN
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
MANSIÓN POKéMON, EVOLUCIÓN DE 109
EVOLUCIÓN
#109 #110



136 FLAREON
TIPO:
FUEGO
APODO
ATAQUES:
ATAQUE-ARENA
ATAQUE RÁPIDO
ASCUAS
LÁTIGO
MORDISCO
MALICIOSO
GIRO FUEGO
FURIA
LANZALLAMAS
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
EVOLUCIÓN DE 133
EVOLUCIÓN
#133 #136



137 PORYGON
TIPO:
NORMAL
APODO
ATAQUES:
PLACAJE
AFILAR
CONVERSIÓN
PSICO-RAYO
RECUPERACIÓN
AGILIDAD
TRI-ATAQUE
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
CIUDAD AZULONA (ESQUINA INTERCAMBIO)
EVOLUCIÓN
NINGUNA



138 OMANYTE
TIPO:
ROCA
AGUA
APODO
ATAQUES:
PISTOLA AGUA
REFUGIO
CORNADA
MALICIOSO
CLAVO CAÑÓN
HIDRO BOMBA
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
ISLA CANELA (LABO. POKéMON)
EVOLUCIÓN
#138 #139



139 OMASTAR
TIPO:
ROCA
AGUA
APODO
ATAQUES:
PISTOLA AGUA
REFUGIO
CORNADA
MALICIOSO
CLAVO CAÑÓN
HIDRO BOMBA
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
EVOLUCIÓN DE 138
EVOLUCIÓN
#138 #139



140 KABUTO
TIPO:
ROCA
AGUA
APODO
ATAQUES:
ARAÑAZO
FORTALEZA
ABSORBER
CUCHILLADA
MALICIOSO
HIDRO BOMBA
VISTO ¡MÍO!
PROCEDENCIA:
ISLA CANELA (LABO. POKéMON)
EVOLUCIÓN
#140 #141


games
WORLD
*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc.

ANIACOS. ¡LOS 150 POKéMON EN UN MURAL PARA LA POSTERIDAD!



006 CHARIZARD
TIPO: FUEGO

APODO

ATAQUES: ARAÑAZO, GRUÑIDO, ASCUAS, MALICIOSO, FURIA, CUCHILLADA, LANZALLAMAS, GIRO FUEGO

PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 005

EVOLUCIÓN: #004 ▸ #005 ▸ #006



007 SQUIRTLE
TIPO: AGUA

APODO

ATAQUES: PLACAJE, LÁTIGO, BURBUJA, PISTOLA AGUA, MORDISCO, REFUGIO, CABEZAZO, HIDRO BOMBA

PROCEDENCIA: PROF. OAK, PUEBLO PALETA

EVOLUCIÓN: #007 ▸ #008 ▸ #009



008 WARTORTLE
TIPO: AGUA

APODO

ATAQUES: PLACAJE, LÁTIGO, BURBUJA, PISTOLA AGUA, MORDISCO, REFUGIO, CABEZAZO, HIDRO BOMBA

PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 007

EVOLUCIÓN: #007 ▸ #008 ▸ #009



009 BLASTOISE
TIPO: AGUA

APODO

ATAQUES: PLACAJE, LÁTIGO, BURBUJA, PISTOLA AGUA, MORDISCO, REFUGIO, CABEZAZO, HIDRO BOMBA

PROCEDECNIA: EVOLUCIÓN DE 008

EVOLUCIÓN: #007 ▸ #008 ▸ #009



010 CATERPIE
TIPO: BICHO

APODO

ATAQUES: PLACAJE, DISPARO DEMORA

PROCEDENCIA: RUTAS 24,25, BOSQUE VERDE

EVOLUCIÓN: #010 ▸ #011 ▸ #012



036 CLEFABLE
TIPO: NORMAL

APODO

ATAQUES: CANTO, DOBLEBOFETÓN, REDUCCIÓN, METRÓNOMO

PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 035

EVOLUCIÓN: #035 ▸ #036



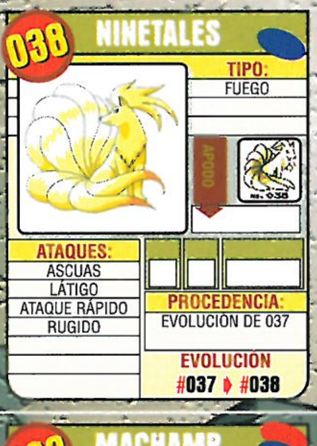
037 VULPIX
TIPO: FUEGO

APODO

ATAQUES: ASCUAS, LÁTIGO, ATAQUE RÁPIDO, RUGIDO, RAYO CONFUSO, LANZALLAMAS, GIRO FUEGO

PROCEDENCIA: RUTAS 7, 8, MANSIÓN POKéMON

EVOLUCIÓN: #037 ▸ #038



038 NINETALES
TIPO: FUEGO

APODO

ATAQUES: ASCUAS, LÁTIGO, ATAQUE RÁPIDO, RUGIDO

PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 037

EVOLUCIÓN: #037 ▸ #038



039 JIGGLYPUFF
TIPO: NORMAL

APODO

ATAQUES: CANTO, DESTRUCTOR, ANULACIÓN, RIZO DEFENSA, DOBLEBOFETÓN, DESCANSO, GOLPE CUERPO, DOBLE FILO

PROCEDENCIA: RUTA 3

EVOLUCIÓN: #039 ▸ #040



040 WIGGLYTUFF
TIPO: NORMAL

APODO

ATAQUES: CANTO, ANULACIÓN, RIZO DEFENSA, DOBLEBOFETÓN

PROCEDENCIA: CUEVA CELESTE, EVOLUCIÓN DE 039

EVOLUCIÓN: #039 ▸ #040



066 MACHOP
TIPO: LUCHA

APODO

ATAQUES: GOLPE KARATE, PATADA BAJA, MALICIOSO, FOCO ENERGÍA, MOV. SÍSMICO, SUMISIÓN

PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA

EVOLUCIÓN: #066 ▸ #067 ▸ #068



067 MACHOKE
TIPO: LUCHA

APODO

ATAQUES: GOLPE KARATE, PATADA BAJA, MALICIOSO, FOCO ENERGÍA, MOV. SÍSMICO, SUMISIÓN

PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA, EVOLUCIÓN DE 066

EVOLUCIÓN: #066 ▸ #067 ▸ #068



068 MACHAMP
TIPO: LUCHA

APODO

ATAQUES: GOLPE KARATE, PATADA BAJA, MALICIOSO, FOCO ENERGÍA, MOV. SÍSMICO, SUMISIÓN

PROCEDENCIA: CALLE VICTORIA, EVOLUCIÓN DE 066

EVOLUCIÓN: #066 ▸ #067 ▸ #068



069 BELLSPROUT
TIPO: PLANTA, VENENO

APODO

ATAQUES: LÁTIGO CEPA, DESARROLLO, REPETICIÓN, POLVO VENENO, SOMNÍFERO, PARALIZADOR, ÁCIDO, HOJA AFILADA, PORTAZO

PROCEDENCIA: RUTAS 5, 12, 13, 14, 15, 24, 25

EVOLUCIÓN: #069 ▸ #070 ▸ #071

070 WEEPINBELL
TIPO: PLANTA, VENENO

APODO

ATAQUES: LÁTIGO CEPA, DESARROLLO, REPETICIÓN, POLVO VENENO, SOMNÍFERO, PARALIZADOR, ÁCIDO, HOJA AFILADA, PORTAZO

PROCEDENCIA: RUTAS 12, 13, 14, 15, EVOLUCIÓN DE 069

EVOLUCIÓN: #069 ▸ #070 ▸ #071



096 DROWZEE
TIPO: PSÍQUICO

APODO

ATAQUES: DESTRUCTOR, HIPNOSIS, ANULACIÓN, CONFUSIÓN, GOLPE CABEZA, GAS VENENOSO, PSÍQUICO, MEDITACIÓN

PROCEDENCIA: RUTA 11

EVOLUCIÓN: #096 ▸ #097



097 HYPNO
TIPO: PSÍQUICO

APODO

ATAQUES: DESTRUCTOR, HIPNOSIS, ANULACIÓN, CONFUSIÓN, GOLPE CABEZA, GAS VENENOSO, PSÍQUICO, MEDITACIÓN

PROCEDENCIA: CUEVA CELESTE, EVOLUCIÓN DE 096

EVOLUCIÓN: #096 ▸ #097



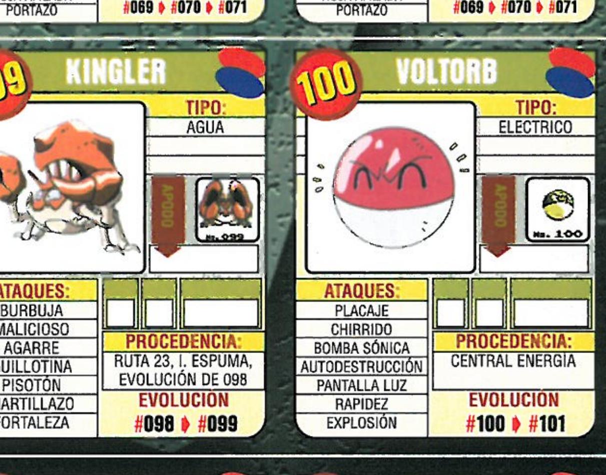
098 KRABBY
TIPO: AGUA

APODO

ATAQUES: BURBUJA, MALICIOSO, AGARRE, GUILLOTINA, PISOTÓN, MARTILLAZO, FORTALEZA

PROCEDENCIA: RUTAS 4, 12, 13, 17, 18, 24, 25

EVOLUCIÓN: #098 ▸ #099



099 KINGLER
TIPO: AGUA

APODO

ATAQUES: BURBUJA, MALICIOSO, AGARRE, GUILLOTINA, PISOTÓN, MARTILLAZO, FORTALEZA

PROCEDENCIA: RUTA 23, I. ESPUMA, EVOLUCIÓN DE 098

EVOLUCIÓN: #098 ▸ #099

100 VOLTORB
TIPO: ELÉCTRICO

APODO

ATAQUES: PLACAJE, CHIRRIDO, BOMBA SÓNICA, AUTODESTRUCCIÓN, PANTALLA LUZ, RAPIDEZ, EXPLOSIÓN

PROCEDENCIA: CENTRAL ENERGÍA

EVOLUCIÓN: #100 ▸ #101



126 MAGMAR
TIPO: FUEGO

APODO

ATAQUES: ASCUAS, MALICIOSO, RAYO CONFUSO, PUÑO FUEGO, PANTALLAHUMO, NIEBLA, LANZALLAMAS

PROCEDENCIA: MANSIÓN POKéMON

EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!



127 PINSIR
TIPO: BICHO

APODO

ATAQUES: AGARRE, MOV. SÍSMICO, GUILLOTINA, FOCO ENERGÍA, FORTALEZA, CUCHILLADA, DANZA-ESPADA

PROCEDENCIA: ZONA SAFARI

EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!



128 TAUROS
TIPO: NORMAL

APODO

ATAQUES: PLACAJE, PISOTÓN, LÁTIGO, MALICIOSO, FURIA, DERRIBO

PROCEDENCIA: ZONA SAFARI

EVOLUCIÓN: ¡NINGUNA!



129 MAGIKARP
TIPO: AGUA

APODO

ATAQUES: SALPICADURA, PLACAJE

PROCEDENCIA: PESCADO RUTAS 12, 13, 17, 18 Y C. FUCSIA

EVOLUCIÓN: #129 ▸ #130



130 GYARADOS
TIPO: AGUA, VOLADOR

APODO

ATAQUES: MORDISCO, FURIA DRAGÓN, MALICIOSO, HIDRO BOMBA, HIPER RAYO

PROCEDENCIA: EVOLUCIÓN DE 129

EVOLUCIÓN: #129 ▸ #130

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes las joyas de tu desvalida abuelita.

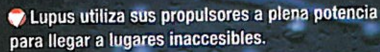
Atención: ... esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego

Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.



¡Atención al reflejo de la superficie! *Jet Force Gemini* es una preciosidad. Nos encanta este juego.

Algunos jefes son una pasada. No te pierdas a este enorme bicharraco.



Lupus utiliza sus propulsores a plena potencia para llegar a lugares inaccesibles.



JET FORCE GEMINI

Baja las persianas, apaga las luces y cierra bien la puerta... ¡Llega *JFG* para inundar tu televisor!

Zumbidos de rayos láser por doquier, violentas y coloristas explosiones, acción frenética por un tubo... Son algunas de las razones por las que llevamos esperando con paciencia y durante tanto tiempo el lanzamiento de *Jet Force Gemini*. Se trata del tan anhelado *shoot 'em up* de Rare, la compañía responsable de auténticos pesos pesados como *GoldenEye* y *Blast Corps*.

¡ALEGRÍA Y JOLGORIO!

Llevábamos tantísimo tiempo ansiando la llegada de *JFG*, que cuando los expertos en espionaje jueguil de *Games World* irrumpieron a gritos en la oficina blandiendo una copia del juego entre sus sudorosas zarpas, no nos lo podíamos creer. Ya está acabado, ya está aquí, y tiene más ítems y armas que el sombrero del inspector Gadget. *JFG*, como ya debes haber adivinado, es un *shoot 'em up*. Pero no uno cualquiera, de esos de scroll lateral con cuatro reforzadores y unos pocos niveles, todos con el mismo aspecto. Es un auténtico 3-D, y el personaje que controlas aparece en pantalla justo delante de ti, como en



Duke Nukem: Zero Hour. Y como era de esperar en un título de Rare, es más grande que el refajo de Pavarotti. Veamos. En *Jet Force Gemini* hay tres personajes principales.

PERRITO INQUIETO

El líder es Juno, un jovenzuelo despierto con cuyas botas espe-



¡DESINSECTA!

Nunca un juego para N64 te había permitido machacar a los malos de una forma tan bestial y apabullante. Se parece un poco a *Quake 2*, ya que vuelan en pedazos, pero no es tan *gore*. Atento a las capturas...



¿Plaga de hormigas gigantes en tu galaxia? Tranquilo, al nuevo insecticida *Jet Force Gemini* no hay insecto que se le resista.



Empieza con una buena ráfaga de balas y observa cómo el enemigo se pone a bailar el cha-cha-chá.



¡Atiza! Le has separado la cabeza del cuerpo. Pronto no quedarás más que un charco infecto en el suelo.



JET FORCE GEMINI VS BODY HARVEST

JET FORCE GEMINI		BODY HARVEST
5	GRÁFICOS	2
5	EXPLOSIONES	3
4	BICHOS	4
4	ENORMIDAD	4
5	ACCIÓN	5



El aspirante entra con ganas, aturde al contrincante y.... ¡sale victorioso!



Es grande y entretenido, pero con gráficos no tan espectaculares. *BH* es un título de acción frenética, pero su aspecto deja que desear.

¡AJÁ! UN CONSEJO No malgastes munición contra las hormigas con escudo: apunta de forma manual y dispara contra sus partes desprotegidas.



UN MONTÓN DE MUNDOS

En *JFG* podrás visitar un montón de mundos. Es como dar la vuelta al globo, pero con un buen par de láseres de gran potencia por si las moscas (y por si las hormigas).

Enfúndate el nórdico y las orejeras, porque partimos hacia Cerulean, el planeta más helado de la galaxia. ¡A tiritar tocan!

Ichor, más que un planeta, es un asteroide ahuecado que sirve de base militar principal a las fuerzas de Mizar.

Bienvenidos a Rith Essa, un auténtico vergel planetario. El paraíso galáctico.

Eschebone, un mundo en el que acecha la muerte. Juno, ponte las botas anti-lava.

Tawfret es un mundo boscoso sumido entre tinieblas. ¡Cuidado con las ramas!

"SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE RARE, JET FORCE GEMINI TE ENCANTARÁ"

¡AJÁ! UN CONSEJO Si en algún lugar encuentras una cantidad bestial de munición, quiere decir que estás a punto de enfrentarte a un gran jefe. ¡Haz acopio de reservas!



DE	RARE/NINTENDO	PRECIO	9.490
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4

REFORZADORES

Dinero, Energía, Munición, Armas... En *Jet Force Gemini* debes recoger muchas cosas, así que cómprate unos pantalones con muchos bolsillos.

PIEZAS GEMINI



Cristales que aumentan tu energía. Los azules en un punto, los rosas en cinco y los rojos en diez.

MUNICIÓN

En algunas cajas encontrarás poca munición, y en otras la suficiente para cargar a tope. Encontrarás un montón antes de enfrentarte a algún gran jefe.

MONEDAS

Abundan por doquier a lo largo de todo el juego. Cuando tengas unas cuantas podrás comprar munición y energía en algunos niveles.

LLAVES

¿Imaginas para qué sirven? Las rojas abren puertas rojas, las verdes, puertas verdes, y así con todos los colores. Cuando consigues una, ya la tienes para siempre.

PLANTILLA

Cada miembro de *Jet Force Gemini* puede llegar a zonas inaccesibles para los otros. También conseguirán mejoras en blindaje una vez avanzado el juego.

Nombre: Juno
Recursos: Botas de Lava



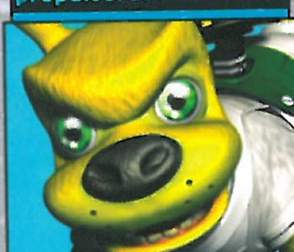
Historia: Juno, el jefe del equipo, es joven y ambicioso. Se ha ganado el respeto de los equipos Jet Force gracias a su coraje. Se ha propuesto proteger su sector de la galaxia de la invasión alienígena.

Nombre: VELA
Recursos: Bucea y corre muy rápido

Historia: Vela, hermana de Juno, pretende demostrar que también las chicas son guerreras. Se dedica a impartir justicia galáctica con tanto tesón como su hermano.



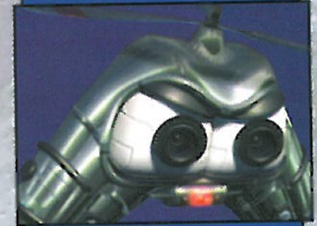
Nombre: LUPUS
Recursos: Botas propulsoras



Historia: Lupus es algo más que la mascota del equipo; estamos ante un luchador igual de poderoso que resulta esencial para el éxito de la unidad Jet Force Gemini. ¡Adelante, Súper Luper!

Nombre: FLOYD
Recursos: Doble cañón, vuela

Historia: A Floyd lo hicieron pedazos por desobedecer las órdenes de Mizar.



Búscalo, repáralo y un amigo podrá utilizar sus armas, con lo que doblarás tu potencia de fuego. ¡Genial!





ciales puede caminar sobre lava. Después tenemos a Vela, una chica que puede bucear y correr más rápido que los demás. Y por último está Lupus, el basset espacial, un nervio con cuatro patas cuya mordedura es mucho peor que sus ladridos. Además, calza unas estupendas botas propulsoras con las que puede llegar a zonas inaccesibles para los otros dos.

CON ESTAS BOTAS PROPULSORAS SOY UN AUTÉNTICO PERRITO CALIENTE. ¡GUAU!

¡ESCENARIOS FABULOSOS!

La misión de *Jet Force* consiste en liberar a la galaxia del malvado Mizar y de su ejército de insectos, que ha esclavizado a una raza de criaturas como de peluche llamadas los Tribals. Por lo tanto, deberás volar por las estrellas en busca de planetas muy diversos entre sí para desangrar con saña y sin piedad a los nueve tipos de criaturas hormiguiles que conforman el plantel de enemigos. Los paisajes que surcarás en tu aventura son de lo más variado, y no hay dos niveles que tengan un aspecto similar: cada tramo es un auténtico desafío para tus pupilas. De hecho, las imágenes son tan alucinantes que ¡tendrás dificultades para no babear ante semejante derroche visual!

TRABAJA EN EQUIPO

Uno de los puntos destacados del juego es la combinación de los personajes para llegar a buen puerto. Cada uno toma un camino diferente, aunque en algunos momentos coincidirán en el mismo lugar. Sin embargo, cada uno tiene unos objetivos que cumplir, si bien puede que estén explorando las mismas zonas. Por esta razón, sus habilidades especiales son diferentes. Como era de esperar, uno de los objetivos principales de *Jet Force Gemini* es disparar. Algunas armas son sencillas, otras un puntazo, y algunas realmente



Vela se pone manos a la obra con la ametralladora. Es muy hacendosa.



¡Allá vamos! Cuando consigues los propulsores, moverte por los niveles es pan comido.

¡AJÁ! UN CONSEJO **Si golpeas la llave "agacharse", tu personaje se arrodillará. De este modo, será más pequeño y un objetivo más complicado para los enemigos.**



Games World
¡A LAS ARMAS!
¿Quieres armas? Pues entra en la armería de Jet Force Gemini y elige la que más te guste. El arsenal es de lo más variado.
ENCIENDE EL HORNO, VELA, QUE YA TENGO LA CENA A PUNTO...
PISTOLA
POTENCIA:
AMETRALLADORA
POTENCIA:
BOMBAS RACIMO
POTENCIA:
RIFLEFRANCOTIRADOR
POTENCIA:
Mun. Actual 018
Mun. Máxima 020
Eficacia 0.00%
Lanzacohetes Triple
Cuando sea absolutamente necesario matar a todo drone de la zona, los cohetes triples son tu arma. Las espirales que forman sus tres cabezas generan una magnífica explosión.
LANZACOHETES
POTENCIA:
MISILES BUSCA
POTENCIA:
SHURIKEN
POTENCIA:
CONTROLES
Los controles son sencillos, pero debes dominarlos a la perfección para triunfar.
JOYSTICK
Desplaza a tu personaje por la pantalla. Sencillo pero vital para tu misión.
GATILLO-Z
Dispara el arma que lleves en ristre. Con algunas armas conseguirás un rayo más poderoso si lo mantienes pulsado.
C-IZQUIERDA/C-DERECHA
Sirven para esquivar el fuego enemigo. O no, si lo que quieres es morir...
C-UP/C-
Use these to scroll up and down through your weapons list. Hmm, I think I'll have the Cluster Bomb.
BOTÓN-R
Sirve para elevar tu objetivo, como en GoldenEye. Martilléalo mientras te mueves para ver adónde te diriges.
OPCIONES POR UN TUBO...
Activa la pausa y accederás a un montón de opciones. Veamos la imagen ampliada:
Personajes: Para cambiar de personaje.
Opciones: Te permite cambiar la música, el volumen, los controles...
Energía: Muestra los empujes de energía que restan a tus pupilos.
Armas: Las armas de que dispone tu personaje.
Mapa: Sirve para saltar entre niveles.
Inventario: Muestra las llaves y objetos que tienes y el número de aliens que has matado.
Tribals: Verás a cuántos Tribals has rescatado.
Especiales: Muestra cuántos ítems especiales has conseguido.
Guardar
espectaculares. ¡En ningún momento te cansarás de destrozar bicharracos!
¡BUEN MATERIAL!
JFG es una caña. Jefes impresionantes, un sistema de control sólido y, si eres travieso de verdad, puedes incluso cargarte a las indefensas y cándidas criaturas a las que se supone que debes defender. Como suele pasar con estos juegos, seguro que perderás la orientación en infinidad de ocasiones, pero no quedarás atascado durante mucho tiempo. Si te gustan los juegos que hace Rare, seguro que Jet Force Gemini te encantará. ¡Como a nosotros!
"GRANDE, BIEN DISEÑADO Y CON UN ASPECTO ESTUPENDO. NO ES EL MEJOR JUEGO DE RARE, PERO SÍ OFRECE EMOCIÓN A RAUDALES."
GRÁFICOS ¡Explosiones enormes, paisajes tremebundos y centenares de aliens!
SONIDO Música épica, zumbidos de láser, insectos aplastados. ¡Embriagadora sinfonía de destrucción!
RENDIMIENTO Pese al torrente de acción, no pierde velocidad. ¡Magistral!
JUGABILIDAD Aventuras y disparos a todo trapo, además de subjuegos impresionantes.
DIFICULTAD Aunque algunos tramos son complicados, en general no es muy difícil.
DURABILIDAD Es grande, pero una vez lo acabas, pues se acabó. Y el modo multijugador no está a la altura de Quake 2.
PUNTUACIÓN
92%
¡AJÁ! UN CONSEJO
Vuelve a los niveles ya completados con un personaje diferente para acceder a zonas a las que no pudiste llegar antes.
Diciembre 1999 GAMES WORLD 43

TODO UN DON JUAN

Rayman es capaz de todo y más para poder estrechar de nuevo los brazos de su amada. Y si no, echa un vistazo a esto:



Puede colgarse de algunos corredores y recorrerlos por debajo.

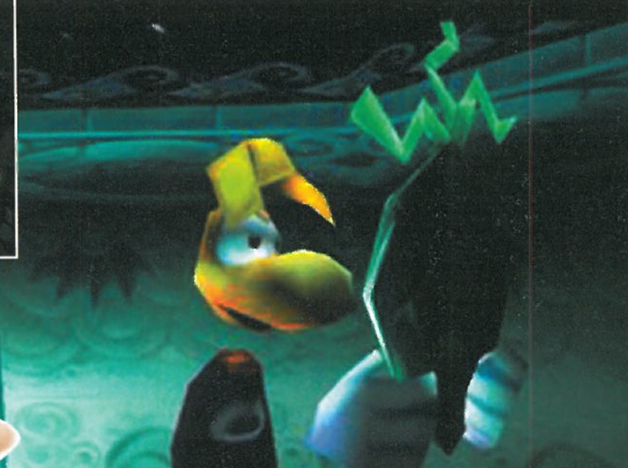


Y si se ve obligado, trepará con paciencia por redes y sogas.

Puede lanzarse desde cualquier altura y caer enterito.



El refinado olfato de Rayman le indica que se acerca a la cueva del mal aliento. ¡Huye!



Espejito, espejito, ¿llegaré hasta el final?

¡RAYMAN AL RESCATE!



Recuerda coger todas las partes iluminadas que ves, para completar el corazón del planeta.

CONTROLES



Si sabes cómo, puedes investigar y hacer lo que quieras.

BOTÓNES A Y B



Las clásicas funciones de saltar y disparar; además, si saltas y pulsas A activas las hélices de las orejas.

BOTÓN L



Al presionarlo accedes a información sobre tus tareas y el estado de tu misión.

BOTÓN R



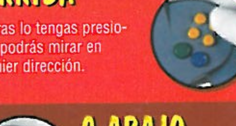
Te informa de lo que has recogido hasta el momento.

C- LATERALES



Permiten que observes lo que tienes a cada lado, incluso mientras caminas.

C-ARRIBA



Mientras lo tengas presionado, podrás mirar en cualquier dirección.

C-ABAJO



Sitúa la cámara en su posición normal, por encima del personaje.

RAYMAN 2

¡Rayman ha vuelto! Y parece que no siente las piernas.



Oh, qué guapo estás, narizoncito.



Algunos gráficos recuerdan a los de Tonic Trouble.

Rayman se las ha ingeniado bien para huir de unos piratas galácticos y escapar de su planeta cuando veía cómo saltaba en mil pedazos. Pero ahora que tiene que salvar a sus amigos, ha decidido que necesita tu ayuda. Las aventuras de este divertido

GRÁFICOS MÁGICOS

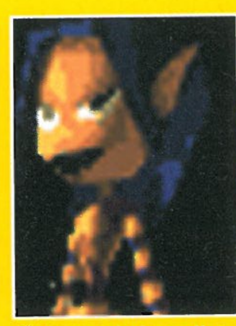
personaje se desarrollan en medio de uno de los entornos gráficos más intensos y mejor configurados que hayan llegado a la N64. La variedad de colores, el contraste de brillos y sombras, la luz y las texturas, están presentes en cada pantalla del juego, dándole un aire único. Si comparamos a *Rayman 2* con *Tonic Trouble* encontramos que en este aspecto Ubi Soft ha logrado superarse a sí misma; si los gráficos de *Tonic* eran ya un derroche de frescura e imaginación, en *Rayman 2* alcanzan un

LOS BUENOS

Y aquí tienes a los que te darán apoyo durante el juego:



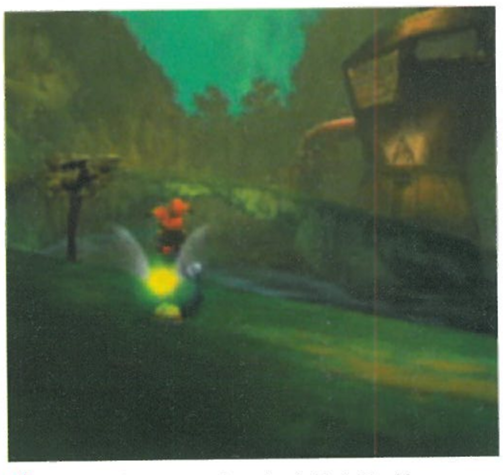
Este simpaticote te pedirá un favor a cambio de ayuda.



La chica del juego. Una monada para Rayman.



El rey te permitirá entrar en mundos nuevos.



Algunos gráficos recuerdan a los de Tonic Trouble.

¡AJÁ! **UN CONSEJO** Desconfía de las perspectivas: algunos saltos imposibles no lo son y otros que sí te costarán la vida.







¡AL ATAQUE!


Es el enemigo final y más fuerte

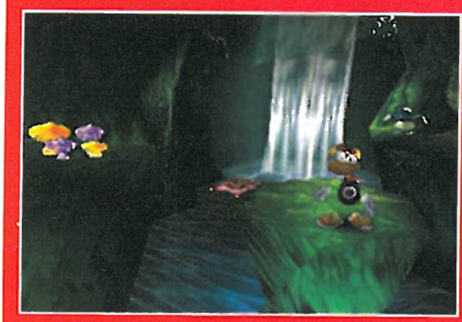

Un pirata con mala baba.

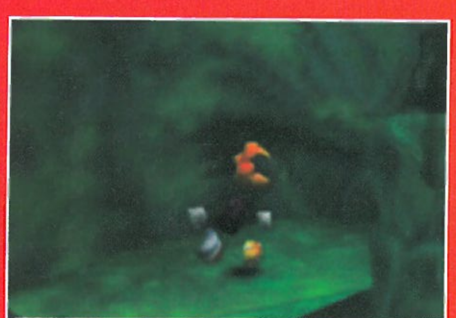

No hallarás un marinero más tarugo.

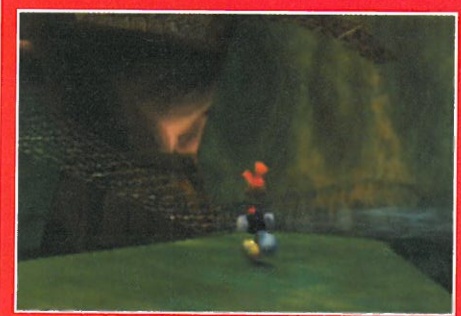
Estos son algunos de los bandidos que tendrás que derrotar en tu camino hacia la reconstrucción del planeta.

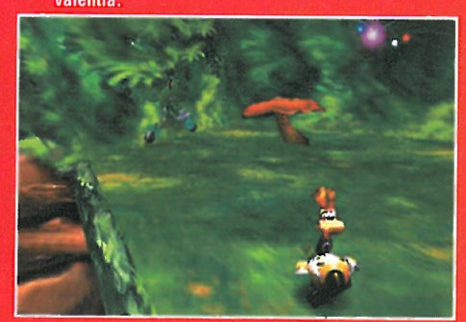
TODO VALENTÍA

Este mundo tiene tantos colores como peligros. El ímpetu guerrero de Rayman lo lanza a enfrentarse a lo desconocido.


Un momento de paz y tranquilidad en Rayman 2.


Aquí va Rayman a enfrentarse al mal con toda su valentía.


No hay nada que asuste a un tipo duro como él


A veces, lo mejor puede ser correr.

nivel aún superior. Esto es algo que le imprime al juego personalidad y lo diferencia en todo momento; cuanto más juegues, mejor comprenderás el acierto de los desarrolladores para crear la atmósfera de juego.
Un personaje sin brazos ni

¿MI HÉROE?

piernas, y que se desarma en pedazos cada vez que cambia de nivel no puede ser muy consistente. Rayman es un personaje extraño, pero construido a partir de partes que conocemos bien: tiene cabeza de perro, barriga de camionero y manos de aventurero; por esto puede trepar, saltar, nadar, colgarse de las paredes, bucear, e incluso puede usar sus orejas de sabueso para planear. También puede disparar una especie de bolas de nieve que rebotan contra las paredes, lo que te será de gran utilidad en determinadas ocasiones. Sus andares son lo más similar a los de un muñeco de trapo animado y es bastante desgarbado, pero nadie ha dicho que haya que ser guapo para salvar la galaxia.

Cuando lo tengas en las manos,

ENTRA POR DONDE QUIERAS

verás que en Rayman 2 la experiencia de jugar está por encima de los argumentos. Los desarrolladores han querido evitar que tengas que quedarte en un nivel hasta que encuentres cierta clave, o hasta que cumplas algún objetivo; y el resultado es que en Rayman puedes entrar en cualquiera de los mundos en el orden que quieras. De esta forma, la diversión no se ve entorpecida por otros aspectos. Sin embargo, esto no evita que tengas que afrontar tarde o temprano montones de pruebas complicadísimas, en las que es indispensable un manejo excelente del personaje. Sólo podrás decir que te has pasado el juego cuando hayas recogido los mil y un ítem que se encuentran repartidos en todos los niveles. Tendrás que tener mucha paciencia.

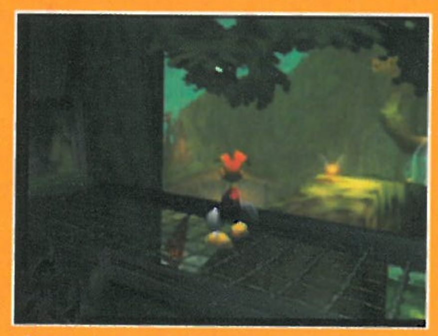

Un grupito simpático que está de tu lado.


Deja que la luz te guíe en tu camino

SEDUCCIÓN VISUAL

Ubi Soft ha hecho su mejor propuesta gráfica, y le ha salido muy bien. Este título es una caricia para los ojos.


Los gráficos son así de espectaculares.


Hasta Rayman se detiene a observar los gráficos.

"CUENTA CON LOS GRÁFICOS MÁS IMPRESIONANTES QUE SE HAN VISTO EN MUCHO TIEMPO Y DESTACA POR SU GRAN JUGABILIDAD, PERO ES BASTANTE FÁCIL"

GRÁFICOS Realmente impresionantes, una golosina para los ojos de principio a fin.

SONIDO La música no es su punto fuerte, pero los efectos de sonido en 3D son impecables.

RENDIMIENTO Un juego bien hecho que aprovecha las posibilidades gráficas de la N64.

JUGABILIDAD Hay montones de cosas para hacer y una gran variedad de movimientos.

DIFICULTAD Nada es difícil hasta que encuentras ciertas situaciones que ponen a prueba tu paciencia.

DURABILIDAD No es un título capaz de retar a un experto durante más de dos semanas.



¡AJA! **UN CONSEJO** Para saltar en lugares inseguros, utiliza las orejas para sostenerte en el aire, y guíate por tu sombra.



DE	PROEIN	PRECIO	9.990 PTAS.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	X
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	X



¿AMIGOS?



Uno de los desafíos Disney del juego consiste en encontrar una piedra mágica y ayudar a tus compañeros, pero ¿por qué implica esto humillarlos con *Tetris*?



Mickey y Goofy están viviendo un momento tenso en sus relaciones...



Es que Mickey tiene un mal día. Ahora le toca a éste pobre.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Puede que sea mágico, pero ¿es nuevo o sólo está un poquito mejorado?

Si cuando eras un mocoso disfrutaste como un loco encajando piezas en agujeros imposibles a mayor velocidad cada vez, puede que te entusiasme *Magical Tetris Challenge*. Aparte de los toques Disney, poco de nuevo hay aquí. Tetris sigue siendo peligrosamente adictivo y en *MTC* vas a encontrar algunas de las más extrañas piezas que hayas visto jamás. ¡¡¡Incluyendo unos enormes bloques de 5x5!!!

BLOQUES FANTASMA

Una mejora importante es el Temporary Landing System (*sistema de aterrizaje temporal*), que te muestra una silueta-fantasma en el lugar en el que deberías insertar la pieza que cae en ese momento. De todos modos, es facilísimo mover un bloque de la posición en la que ha caído en primera instancia.



Haz cuatro líneas y conseguirás un tetris.

¿DESAFIO?

Está muy claro que el objetivo primordial de *Magical Tetris Challenge*, con ese aire de dibus animados, es captar nuevos adeptos para la religión *Tetris*. Puede valer para los ya conversos, pero el Story Mode es demasiado fácil. Lo único con gracia de verdad aquí es lo que ya hay en el *Tetris* de toda la vida.

CONTROLES



Conocer los controles no supone una gran dificultad...

BOTONES A&B

Mueve los bloques en el sentido de las agujas del reloj o al contrario. De este modo tienen la postura adecuada para encajar convenientemente al caer.



D-PAD

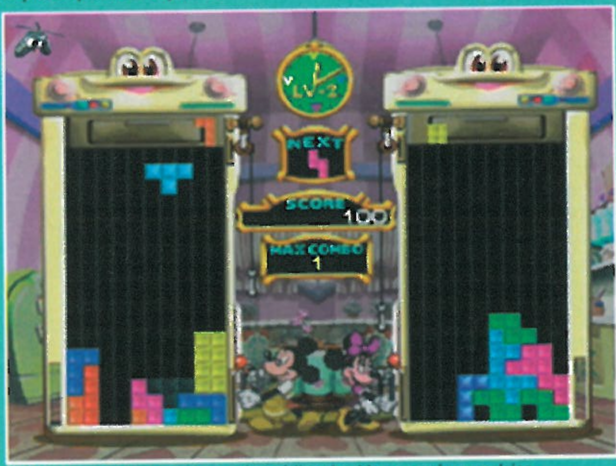
Posiciona el bloque moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda. Lo harás caer de golpe pulsando Arriba.

R BUTTON

Pasa de largo los extraños diálogos del Story Mode. ¡Tetris! ¡Sólo Tetris!

PIEZAS FANTASMA...

Este efecto, que te será de gran ayuda, te enseña dónde encajar la pieza que está cayendo.



El fantasma transparente es súper útil en los bloques más complejos.

¡YO SOLITO!

Si estás harto de Minnie o de vencer a Goofy o de las historietas Disney, siempre puedes activar el modo «Endless». En él jugarás sin fin.







Esto es el viejo Tetris que tanto adoramos. Ahora está fácil...

¡¡¡¡¡Si es el pato Donald!!!!!! Las estrellas Disney son la mayor novedad de MTC.

> "UNA DIGNA VERSIÓN DE TETRIS MUY, MUY BONITA. CON TODO, LOS EXPERTOS PUEDEN PREFERIR THE NEW TETRIS"

GRAFICOS Nítidos. Lo de la pieza fantasma es muy bueno, aunque los personajes son un poco primitivos.

SONIDO Cóctel de música de telefilm cutre con la banda sonora de Austin Powers. Increíble, pero funciona.

RENDIMIENTO Tetris + Disney = Tetris.

JUGABILIDAD Los oponentes de la N64 son demasiado buenos para nuestro gusto.

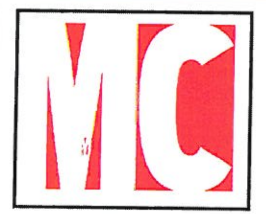
DIFICULTAD Los niveles Normal son demasiado fáciles y los Expert demasiado difíciles... Snif.

DURABILIDAD Te va a enganchar, pero ¿y si tuvieses la otra versión? Hummm...



PUNTUACIÓN 76%

¡AJA! UN CONSEJO En el modo Up/Down, encaja un bloque largo en la ranura entre los cuadrados de gris metálico para enviarlos de vuelta.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?

Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine — PlayStation Básico — TOP JUEGOS



PlayStation Power



PC FORMAT — PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



SISTEMA	DE	TAKE 2	PRECIO	9.990 PTAS.
N64	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
	RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	
	MEMORY PAK	✗	EXPANSION PACK	✗



¡AMPLIO SURTIDO!

HAY 30 CAMIONES PARA ESCOGER. ¡HAZTE CON EL MEJOR Y APLÁSTALOS!



"Me he caído y no me puedo levantar."

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Más dura será la caida...



CONTROLES

Jugar con *Monster Truck Madness* es tan fácil como vestirse... ¡Bah!

JOYSTICK
¿Tienes un pulgar? Entonces, ni un problema con este juego.

A & B
¿Tienes un segundo pulgar? Genial, el primero para acelerar con la A y el segundo para frenar, con la B.

BOTONES C
Cambia el punto de vista de la cámara 360º alrededor del camión.

Sacarse el carnet de conducir puede ser una de las cosas más aburridas que hay... Sentarte correctamente, colocar los espejos y escuchar al examinador repetir: "Gire por aquí, por favor, no acelere más de la cuenta..."

¡RUEDAS ENORMES!

Hasta que decides pisar a fondo y correr a casa a buscar los mandos de tu consola y ponerte al volante de un enorme trailer, de ésos cuyas ruedas son más grandes que tu dormitorio, y gritar salvajemente... ¿nuevas sensaciones?

Todo pinta bastante bien: el diseño de las pistas no está nada mal y cuentas con la libertad de evitar vueltas y paseos inútiles al no estar obligado a pasar por puntos de control cada dos por tres. Y para endulzarlo un poco más, un cargamento de reforzadores. ¿Nunca has soñado con desafiar a la ley de la gravedad? ¿Y qué tal unas dosis de misiles nucleares termosensibles?

Pero hay algo que quizá frene tus

¡PRECAUCIÓN!

dedos a la hora de domar *Monster Truck 64*: la hipersensibilidad de sus mandos. El manejo es tan sensible que te costará bastante acostumbrarte y al principio parecerá que recorres un estanque helado. Prepárate para morder el asfalto.

Por otro lado, disfrutarás cada

¡DESCOLGADO!

carrera a tope, ya que los circuitos son muy largos. El problema es que tendrás que hacer muchas peripecias para alcanzar a tus rivales si te quedas descolgado.

¡JUEGOS DE LUCHA!

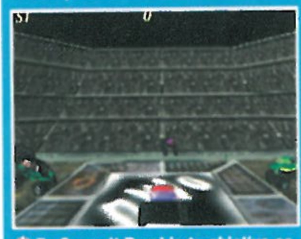
Las carreras están bien, pero los juegos especiales de batalla son mucho mejor. El mundo para ti pasará a ser de color Monster Truck.



Prueba el fútbol al estilo Monster Truck. ¡Es una locura!



Ahora un partido... ¡en hockey hielo! ¡Deslizante!



En Summit Rumble tu objetivo es subir esta resbaladiza rampa.

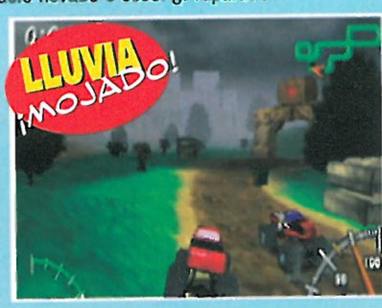
Así que quizá no ganes, pero la sensación de conducir un camión con ruedas gigantes no te la quitará nadie..



... ¡QUE LLUEVA! LA VIRGEN DE LA CUEVA...

Una de las mejores cosas de *Monster Truck Madness 64* es la posibilidad que tienes de cambiar el tiempo. La pena es que no afecta a tus condiciones de conducción. Es decir, que los mandos responden igual con el suelo nevado o seco. ¿Preparado?









"PUEDE DECEPCIONAR A ALGUNOS, AUNQUE EL MODO DE LUCHA ES MUY INTERESANTE"

GRÁFICOS Déjate atrapar por las pantallas de nieve... ¡La carretera desaparece!

SONIDO No suena como el motor real de un camión... pero bueno...

RENDIMIENTO No consigue alcanzar el nivel de los grandes juegos de coches para N64.

JUGABILIDAD Necesitarás un buen rato antes de controlar bien a tu camión.

DIFICULTAD Una vez superada la hipersensibilidad del mando, la cosa pinta mejor.

DURABILIDAD Sacarás el máximo rendimiento a su modo de cuatro jugadores. Muy divertido.



PUNTUACIÓN FINAL

54%

¡AJÁ! ¡UN CONSEJO! **El volante no reacciona si aceleras, pero se desmadra si no lo haces.**



Todo un festival de bits, fantasía y secretos de alcoba.

ATRÉVETE A GIRAR LA PÁGINA

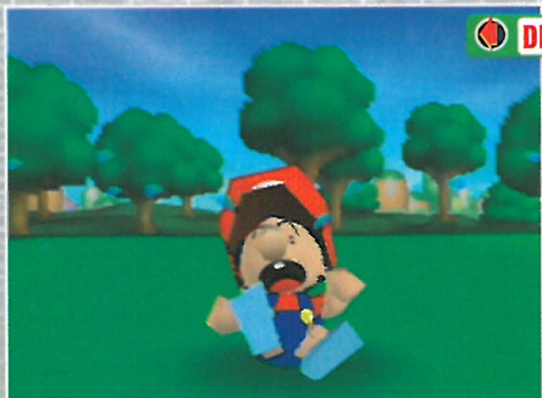
No te arrepentirás.



La revista de la nueva generación
Nº 9, ya en tu quiosco...

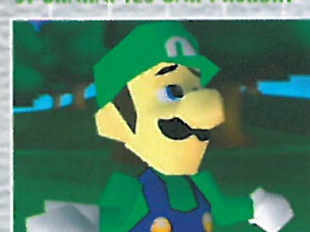






DEPORTIVIDAD, ANTE TODO

LOS PERSONAJES DE *MG* AÚLLAN SI PIERDEN Y SE VUELVEN LOCOS DE ALEGRÍA SI GANAN. ¡ES UNA PASADA!





MARIO GOLF

Mario y sus amigos se dedican ahora al golf. A eso le llamo yo echarle un par.

¡SÚPER GOLPE!

Si quieres conseguir un impulso extra, cuentas con un número limitado de Súper Golpes (Power Shots) guardados en la manga, que sirven para que la bola llegue un poquito más lejos cada vez que los utilizas. Lo que resulta más extraño es que tan sólo utilizas un Súper Golpe cuando te lías con la precisión del sistema de golpeo: si aciertas con el palo, el Súper Golpe seguirá ahí la próxima vez que quieras utilizarlo. ¡No está mal!



Presta atención. Aquí acabas de activar el Súper Golpe. Giras con suavidad el stick analógico...



...y la bola se estampa contra un muro. Otra vez será.

A veces, hasta los mejores héroes plataformeros necesitan tomarse un descanso. A Mario, cuando Peach no está secuestrada, no hay nada que le guste más que agarrar un hierro 5 para golpear la blanquísima bola con todas sus fuerzas. ¡Y la verdad es que nuestro querido fontanero demuestra que es tan bueno con los palos como rescatando princesas!

GRANDES PERSONAJES

En *Mario Golf* puede elegir entre dieciocho personajes diferentes. Algunos son viejos conocidos (¡qué tal, Yoshi!), y otros auténticos desconocidos, pero todos tienen sus ventajas y sus desventajas. A Mario, por ejemplo, le fallan un poco las fuerzas, y no es capaz de lanzar la bola muy lejos, mientras que al temible Wario, todos los golpes le salen con un ligero efecto hacia la izquierda. Como era de esperar, el juego no te sirve a todos los jugadores en bandeja: para conseguir a alguno deberás derrotarlo primero en un circuito completo de 18 hoyos.



¡HAZTE UN "PROFESIONAL"!

Al principio, *Mario Golf* te encenderá de ira hasta lo indecible. Atiende a las instrucciones y reza para sea tu día de suerte.



SÚPER DIFÍCIL

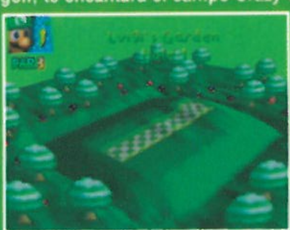
Bajo esa apariencia infantil de dibujos animados, se esconde un juego muy exigente. Pongamos un ejemplo: para determinar la potencia y la puntería, debes pulsar A en el momento justo para detener una barra que se mueve a una velocidad endiablada. Aunque consigas ejecutar un tiro perfecto en línea recta cada vez (que no lo conseguirás), no sólo se trata de golpear a la bola con todas tus fuerzas; también debes estar atento a la velocidad del viento, a los resaltos del campo, al tiempo e incluso a la altura de la hierba. ¡Increíble!

RISITAS GOLFERAS

A pesar de que al principio es complicado hasta no poder más, no tardarás demasiado en pillarle el truco. Hay más desafíos de los que uno puede digerir.

¡GOLF LOCO!

Si estás cansado de la hierba, los árboles y los lagos que suelen repetirse en todos los juegos de golf, te encantará el campo Crazy Golf de *Mario Golf*, cuyos hoyos tienen forma de números y letras.





MARIO GOLF VS WAIALAE COUNTRY

MARIO GOLF		WAIALAE COUNTRY
4	GRÁFICOS	1
4	CONTROLES	2
5	DIFICULTAD	2
4	PERSONAJES	1
4	Nº DE CIRCUITOS	1

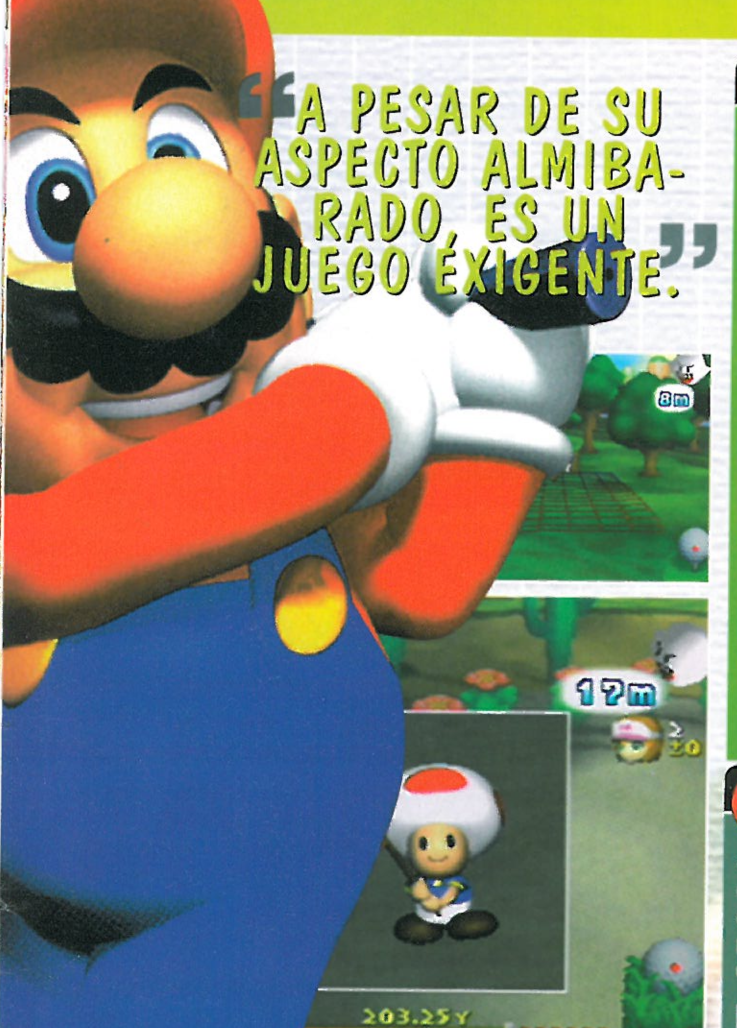


Diversión para todos, desde los aficionados hasta los profesionales. Y además aparecen Mario y Luigi. ¿Qué más quieres?



Un despropósito. Waialae es feo, lento y tan entretenido como un reportaje sobre las defensas del geranio común contra la chinchilla.

¡AJÁ! UN CONSEJO Presta atención al mapa del campo: puede que en algunos hoyos encuentres algún atajo salvador, si lo estudias a fondo.



"A PESAR DE SU ASPECTO ALMIBARADO, ES UN JUEGO EXIGENTE."

KA... PUTT!

En cuanto la bola se mete en el green, accedes al modo *putting*. El juego elegirá de forma automática un palo para el *putt* (son más blandos que los palos para golpes largos), y en pantalla aparece una parrilla para que puedas ver mejor los altibajos del *green*. ¡No está nada mal!



▲ Con palos para golpes largos perderás precisión.

▲ Si pulsas R con rapidez, invertirás la perspectiva.

▲ La parrilla animada te muestra el desnivel del campo. Ideal para los golpes más largos dentro del *green*. A veces necesitarás mucha precisión.

¿PUEDO JUGAR YO TAMBIÉN?

Puedes elegir entre en un montón de personajes pero, ¿cuál de ellos dice la frase más divertida? Las hemos puntuado del uno al cinco...



CONTROLES



Para jugar bajo el par, estas teclas debes pulsar...

JOYSTICK
Cambia la posición del lugar en el que quieres que aterrice la bola, y le pide a tu caddy un cambio de palo.



GATILLO-Z
Mantenlo pulsado con el joystick para controlar el efecto, o pulsa Z+R para ver el mapa del campo.



BOTÓN R
¿No puedes ver donde puede que caiga la bola? Pulsa R y volarás hasta la zona de aterrizaje.



BOTÓN B
Cambia entre un golpe normal y el tremebundo Súper Golpe. Utilízalo con precaución...



BOTÓN A
Pulsa una vez para iniciar el golpe, otra para decidir la potencia y una tercera para la precisión.

BOTÓNES C
Si los pulsas, la cámara se desplazará por todo el circuito. ¡Otra pasada!



D-PAD
Mientras tu rival se dirige al *tee*, puedes ponerlo nervioso con todo tipo de gritos y burlas. ¡Brillante!

CON LA COLABORACIÓN DE...

Hay un montón de personajes secundarios de nintendo escondidos por los campos de mario golf. ¡Mira, ahí tienes a Toad!

pero si consigues superar todos los subjuegos, incluso el modo para dos jugadores te parecerá pan comido, en parte porque puedes pulsar las teclas del D-pad para que tu personaje interrumpa a tus amigos mientras intentan un golpe. Pero ten cuidado, ya que si te comportas de esa manera durante mucho rato, puede que al final alguno pierda los nervios y decida probar cómo quedan sus dedos alrededor de tu cuello a modo de collar asfixiante. En resumidas cuentas, *Mario Golf* mezcla unos gráficos de dibujos animados con una jugabilidad muy exigente. ¡Nos encanta!



"EXIGENTE HASTA LA SACIEDAD, TE ATRAPARÁ DESDE EL PRIMER GOLPE. UN JUEGO SIN PAR"

GRAFICOS Mario & co. son suaves como el culito de un bebé, y los campos, como un cuadro impresionista.

SONIDO La música te pondrá de los nervios, pero las salidas de los personajes son muy divertidas. Pero sólo las salidas.

RENDIMIENTO Su aspecto es estupendo, pero no pasan muchas cosas a la vez.

JUGABILIDAD Cuando dominas el sistema de control, su jugabilidad es de ensueño.

DIFICULTAD ¿Nunca has intentado atravesar la tele con el mando? Puede que ahora sí.

DURABILIDAD Hay más desafíos que cadáveres en una película de Clint Eastwood.

PUNTUACIÓN
89%

¡AJÁ! UN CONSEJO La bola, dentro de la parrilla de objetivo, suele aterrizar a una tercera parte del recorrido, así que tenlo en cuenta cuando encares el *green*.



SISTEMA **GBC**

DE	VIRGIN	PRECIO	5.990 PTAS
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

CIRUGÍA PISTOLERA

Los zorgonitas son unas criaturas repulsivas. Prueba a arreglarlos con unos cuantos disparos. Aquí tienes algunas muestras.



Zombi: cuando lo partes por el medio de un balazo, sus piernas continúan caminando.



Abrazo del oso "made in" guardia zorgonita.



Entre los enemigos encuentras seres creados por los zorgonitas en sus laboratorios; son los peores.



Duke va a sufrir una verdadera abducción.

DUKE NUKEM

El héroe de la desfachatez y los malos modales está listo para meterse en tu cocina, en tu coche y en tu cama, porque ha llegado a la GBC.

La vida de un exterminador no es fácil; la acción y el peligro te acechan. Esta vez, una nueva raza de extraterrestres, los zorgonitas, prepara un plan para dominar el universo. Creen que secuestrando a Duke podrán lavarle el cerebro para que les ayude en su plan, pero no saben lo que les espera.



¡A DISPARAR!

Y lo que nos espera es un plataformas de *scroll* lateral con todo el colorido y toda la acción de la que son capaces la GBC y Duke juntos. Tienes 16 niveles inmensos, 25 tipos de enemigos y una tonelada de armas estupendas. Los movimientos de Duke son precisos y ágiles, los enemigos son perfectamente horribles y te vas a morir de la risa cuando Duke los convierta en chorizos con unos cuantos disparos. Es difícil decir cuál de todos los alienígenas es más desagradable, pero uno de los peores es la babosa conservada en los frascos: cuando quiebras alguno, sale rebotando con la intención de introducirse en el cuerpo de Duke; si no la alcanzas con una bala, tendrás que moverte de lado a lado para expulsarla.

¿QUÉ HAGO AQUÍ?

Después del secuestro a Duke mientras le hacían una entrevista en televisión, el héroe aparece en la nave espacial. Allí logra apoderarse de un rifle y comienza la dicha. Tienes que recorrer los niveles en busca de las letras del nombre de Duke y evitar disparos, descargas eléctricas, rayos, cañones, zombis, marcianos... Duke ha vuelto muy fuerte.







LAS ARMAS

Cuanto más potente es el arma, más abundantes son los alienígenas. Con este juego llegas a pensar que la vida es justa.



Cuando te caen del cielo, el mejor paraguas es esta maravilla de ametralladora.



Tendrás que aniquilar a un montón de zombis.



Una muestra de lo que es un buen cañón.

"ACCIÓN SIN DESCANSO, COLOR A TOPE Y DISEÑO DE NIVELES GENIAL; EN SUMA, LO QUE QUIERO PARA ESTAS NAVIDADES."

GRÁFICOS Lujosos y llenos de luz, pero en algunos momentos se ralentizan con facilidad.

SONIDO Está bien, pero habría estado mejor con algunas frases del señor Nukem.

RENDIMIENTO Las aventuras de Duke Nukem en 3D son fantásticas. Esta conversión es un buen intento de aprovecharlas.

JUGABILIDAD El juego no tiene ni un minuto aburrido y mientras más lo recorres, más te gusta.

DIFICULTAD Depende de ti, ya que dispones de los tres grados habituales para que escojas.

DURABILIDAD El juego es realmente extenso. Por otro lado, el carisma Duke ya alcanza toda la galaxia.



¡AJÁ! ¡UN CONSEJO! **La mejor técnica es: no pienses, no pares, no respires. Sólo dispara y mata.**

GAME BOY COLOR | DE: PROEIN/TAKE | PRECIO: 5.490 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

BATTLESHIP

BATTLESHIP

¡Tocado y hundido en el atlántico!

Seguro que ya conoces *Battleship* (hundir la flota, vamos), un juego de mesa en el que dos jugadores se lanzan mutuamente misiles y otras maravillas para intentar acabar con las flotas enemigas.

¡NUEVO Y MEJORADO!

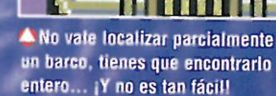
Pues Take 2 ha decidido que ya es hora de que la Game Boy Color tenga su porción de acción naval. *Battleship* es como el juego de mesa que todos conocemos pero más divertido, ya que puedes ver cómo vuelan los misiles antes de hacer explotar los barcos de tu enemigo. Pero también tendrás que ver cómo se hunde en el mar sin hacer nada útil. Hay montones de armas a tu disposición además de los clásicos misiles: radares o bombas múltiples que pueden cargarse varios cuadros cada vez.

▼ Aquí puedes ver la disposición de tus barcos.



¡MODO DOS JUGADORES!

Sin duda, hablar de una guerra de barcos sin posibilidad de dos jugadores, hubiese sido una verdadera lástima. Pero los chicos de Take 2 han pensado en todo. ¡Genial!



HIT!!

▲ No vale localizar parcialmente un barco, tienes que encontrarlo entero... ¡Y no es tan fácil!

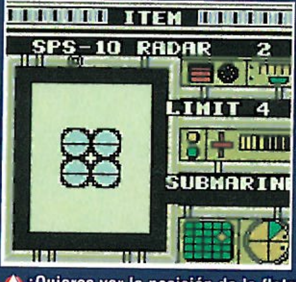
◀ ¡Hundido! ¡Y era su destructor!

¡HUNDE A TUS AMIGOS!

Hay distintos tipos de armas que te ayudarán a hundir los barcos de tu rival, pero no las malgastes, ¡sólo tienes unas cuantas por nivel!



▲ ¡Dispara este misil y cárgate cinco cuadrados!



▲ ¿Quieres ver la posición de la flota enemiga? Apunta bien.

¡AJÁ! ¡UN CONSEJO!

Battleship: espera a tener alguna idea de dónde están sus barcos para disparar las armas más potentes.

GRÁFICOS Sencillos, pero efectivos. Algunos efectos son buenísimos.

JUGABILIDAD Puede que sea más viejo que ir a pie, pero es un clásico.

DURABILIDAD Te puede sonar a repetido, pero es un clásico!



N64 | DE: UBI SOFT | PRECIO: 9.995 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

MONACO GRAND PRIX

CARRERAS MUY REALES

MONACO GRAND PRIX

Un juego de F1 que revolucionó el género...

Estamos más contentos que unas castañuelas. Si tenemos en cuenta que en el entorno de la N64 sólo hay dos juegos de F1 que valga la pena mencionar (*F1GP* y *F1GP2*), a *Mónaco GP* no le costará mucho hacerles la competencia. Ofrece algo que no ofrece ningún otro juego de F1, y no es otra cosa que carreras divertidas y emocionantes.



Sí, ya sabemos que *MGP* cuenta con opciones de simulación realista, pero también se agradece pilotar un bólido de F1 en un juego que no requiera la pericia al volante del mismísimo Tommy Makinnen para ganar una carrera.

▶ Los fondos y los circuitos reales no son para pegar saltos de alegría.

¡NIEBLA EN LA PISTA!

Lo malo es que falla un poco en el apartado gráfico. Si bien la velocidad es más que aceptable, se ve afectado por esa espesa niebla que tan habitual era en los primeros juegos para N64. No obstante, prima la diversión ante todo.





LUCHA SIN CUARTEL...

La lucha entre *Mónaco GP* y *F1GP2* se prevé encarnizada. ¿Quién se impondrá en este duelo fratricida de circuitos sinuosos y bólidos ligeros como el viento?

▲ Si lo que buscas son gráficos de gran calidad, *F1GP2* es tu juego.

▲ Si lo que te gusta es la acción arcade, *Mónaco* será tu elección.

GRÁFICOS Sencillos pero efectivos. Los efectos son una pasada.

JUGABILIDAD Está muy visto, pero aun así sigue siendo divertido.

DURABILIDAD Más de lo mismo. ¡Pero es un clásico!



¡AJÁ! ¡UN CONSEJO!

Monaco GP: La raya sucia que hay sobre el asfalto sirve de carril. No la pierdas de vista.

SISTEMA	DE	VIRGIN	PRECIO	5.990 PTAS.
GBC	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1



Esta lotería parece extraña pero se juega igual de fácil.



El Blackjack: o te hace rico o te vuelve pobre.



Esta simpática señorita te dejará algo suelto cuando no te llegue.

CAESAR'S PALACE

Si te gustan los juegos de azar, dobla tus apuestas por este título.

Felicidades a todos los que disfrutan poniendo a prueba su suerte, incluidos tahúres, accionistas en bolsa y donjuanes. *Caesars Palace II* será su salvación si la fortuna los deja arruinados o malparados.

BIENVENIDO, CABALLERO

El nuevo casino virtual de Virgin, desarrollado por Interplay, es un simulador que atraerá a los adictos al azar. Tiene todos los juegos importantes de un gran casino y se juega casi de la misma manera. Con *Caesars Palaces II* aprenderás a tentar al destino desde tu sillón.

¡NO DUDES, APUESTA!

No te dejes confundir por la simpleza de los juegos, que consisten sencillamente en decidir cuánto quieres apostar, y luego pulsar A. En los juegos de azar no cuenta la habilidad, simplemente ganas o pierdes, ahí está la emoción. La diferencia está en la valentía: gana el que apuesta, y sólo gana mucho quien se atreve a perder mucho.

BLACKJACK

Entre los 14 juegos distintos (en ocasiones no muy distintos) que trae el cartucho, el Blackjack es el que más nos ha gustado. Y realmente no sabemos por qué, ya que es el que más dinero nos ha hecho perder. Hemos tenido que ir al cajero incontables veces a pedir algún préstamo para retornar en busca de revancha, pero no hemos escarmentado. Algo parecido nos sucedió con la ruleta; siendo un juego tan conocido y sencillo, fácilmente te olvidas de que estás ante una pantalla digital, y sube tu adrenalina.

CONTROLES

Los juegos no se juegan solos. Mira lo que tienes que hacer...

BOTÓN A Usalo para indicar que aceptas la opción escogida.

BOTÓN B Con éste abandonas las opciones progresivamente

SELECT Lo usarás para salir de un juego que te tiene cansado.

D- PAD Paséate con él por las diferentes opciones

VÍDEO POKER

Aquí te encuentras con dos clases de juegos diferentes; en los de comodín hay que completar la mejor mano ayudándose de los comodines o del dos. En el otro gana quien logra una pareja de 10 o de J, según el caso.



La ruleta es la reina del casino. Saluda a tu majestad, y apuéstalo todo.

DESAFÍO A 4 BANDAS

Los Desafíos de Póker (Poker Challenge) son 4 juegos muy parecidos entre sí en los que apuestas poco y te enfrentas a otros jugadores. La victoria se paga 1 a 1, y si empatas con el ganador te devuelven tu apuesta.



El cartel indica que necesitarás más dinero para entrar ahí.



Parece que la suerte no es tu fuerte...



> "UN TÍTULO CON EL QUE PODRÁS CONOCER TODOS LOS JUEGOS CLÁSICOS DE LOS CASINOS."

GRÁFICOS En este caso, las cartas no han traído suerte. Falta variedad.

SONIDO No es un lujo, pero sí adecuado al juego. Al menos, lo puedes olvidar pronto.

RENDIMIENTO La simulación de casinos es un terreno difícil, pero este intento es satisfactorio.

JUGABILIDAD Tan simple como apostar y esperar, pero de 14 modos diferentes.

DIFICULTAD La dificultad no depende del cartucho sino del destino, y de lo bien que él te quiera tratar.

DURABILIDAD Tan larga como lo quiera tu espíritu de tahúr.



PUNTUACIÓN 70%

¡AJÁ! ¡UN CONSEJO! En la ruleta, pon las fichas entre las casillas, de modo que se iluminen varias: aumentarás la posibilidad de recuperarte.



Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Nº .... Piso:..................Puerta: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.:......................
Teléfono: (..................)...
Forma de pago: ....

Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

Nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto a extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
....
Calle: ....
Nº............................. Población: ....

C.P.: .... Provincia:...
Nº _
clave del banco................ clave y nº control.......................................
nº de cuenta o libreta de la sucursal..
Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
....

Ruego a Uds. se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberían adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

................., a .... de .... de 199 ......
población fecha mes año

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA

Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL?

NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

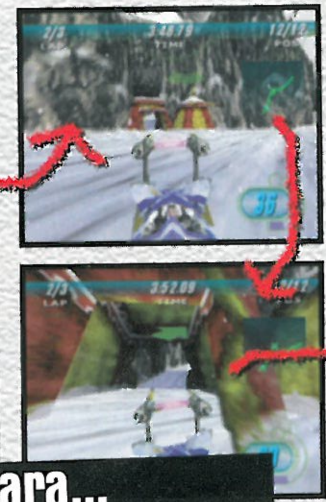
¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.



¡PARA ADENTRO!







Los mejores trucos caseros para...

EPISODE 1: RACER



En un solo mes, hemos recibido ya un montón de cartas con propuestas interesantes que agradecemos de todo corazón nintendero. Entre éstas se encontraba la siguiente: un montón de trucos y consejos salidos de la consola de Daniel Gutiérrez, de León, un auténtico seguidor de Star Wars. Ahí van:

AHORRA UNAS PERRILLAS

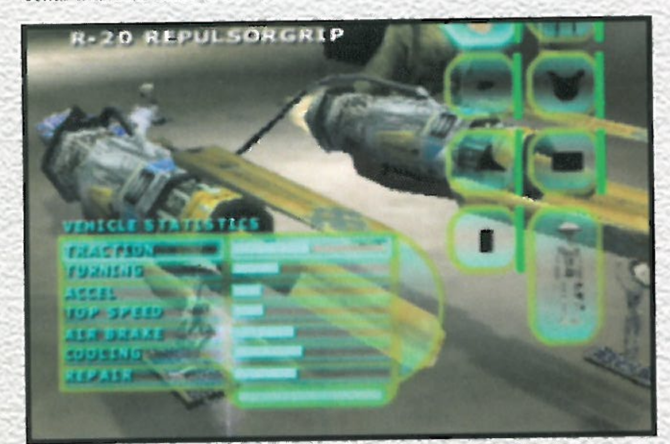
Guarda siempre algo de dinero y evita la tentación de despilfarrar. En ciertos tramos verás que necesitas mejoras muy concretas en tu nave para poder superar esas largas rectas, las curvas cerradas, etc. Entonces te será muy útil echar mano de esos ahorrillos.

¡PANTALLA DE TÍTULOS SECRETA!

Llega el primero en todas las carreras del modo competición y accederás a una nueva pantalla de títulos. ¡Ahora Anakin está a la derecha y Sebulba a la izquierda!

REPARACIONES...

Ya que al reparar pierdes velocidad, el mejor momento para hacerlo es justo antes de una curva muy cerrada (que es cuando normalmente ya reduces).



A VER QUÉ COMPRAS...

Cuando corras en el circuito Invitational, The Abyss, no compres piezas para conseguir una mayor aceleración (casi siempre te caes en la primera parte de la carrera).

EL MEJOR PILOTO ES...

"Bullseye" Navior mejorado. Es el más pequeño y el más rápido (especialmente indicado para intentos de récord mundial en el modo Time Trial).

¡A TODO TRAPO EN BEEDO'S!

Circuito: Beedo's Wild Ride
Planeta: Ando Prime
Mejor piloto: Ebe Endecott
A medida que te acerques al camino de hielo, reduce hasta la segunda cuesta, luego pégate al borde cuando empieces a subir y dejarás atrás a todos los otros corredores.

¡TODO UN CAMPEÓN!

En el circuito de Dethro's Revenge en el planeta Ord Ibanna, al entrar en la ciudad cilíndrica, dirígete a la derecha del edificio rojo y atraviesa el hueco. Ahora llegarás siempre el primero porque ya no chocarás ni te caerás.

¡MÁS PASTA!

Cuando tengas la sensación de que ya te conoces los circuitos lo bastante bien como para acabar siempre el primero, cambia la opción económica del modo competición a "Winner Takes All". Con la pasta que vas a conseguir podrás comprar nuevas piezas para tu vaina de carreras.

¡A TOPE!

Cuando compitas, aprovecha cada oportunidad que se te presente para utilizar tus propulsores. Consigue un buen sistema de refrigeración, hará que la propulsión te dure un poco más.

¡PARA ADENTRO!

Circuito: Howler Gorge
Planeta: Ando Prime
Al empezar la segunda vuelta, tira a la izquierda de la estatua grande. Verás una tienda de campaña con la puerta abierta. Métete dentro y encontrarás un laaargo túnel.

TOP SECRET







BANJO-KAZOOIE

Aquí tienes algunos trabalenguas que te serán de ayuda en *Banjo-Kazooie*...

1er paso
Consigue todos los libros de trucos/hechizos.

2° paso
Dirígete hacia el suelo del castillo de arena en Treasure Trove Cove.

3er paso
Introduce estos códigos (en una sola palabra, sin espacios)

VIDAS INFINITAS
CHEATLOTSOFGOESWITH-MANYBANJOS

99 MUMBO TOKENS
CHEATDONTBEADUMBOGO-SEEMUMBO

UN CONTADOR DE ENERGÍA
CHEATANE-NERGYBARTO-GETYOUFAR

PLUMAS ROJAS INFINITAS
CHEATNOWYOUCANFLYHIG-HINTHESKY

PLUMAS DORADAS INFINITAS
CHEATGOLDENGLOWTO-PROTECT-BANJO

LAVADORA BANJO
WISHY-WASHYBANJO

"¡He descubierto un detallito extra genial en Zelda!"



Para que esto funcione, consigue unas bombas y camina hasta una Piedra Chismosa. Coloca una bomba enfrente de la piedra y espera unos segundos. Verás cómo cambia de colores y luego explota en el aire.

Encuentra coches extra en...

S.C.A.R.S.

¿Quieres los coches extras de S.C.A.R.S? Pues introduce los códigos siguientes según el coche que desees:

SDSSRT	Scorpion
TRTTLL	Cobra
NRNNRR	Cheetah
YMSTTR	Panther

"¡Mira, una trampichuela para Mario 64!"

Si sigues los pasos, podrás golpear a tus enemigos con tu gorra. La cosa funciona así:

1er paso
Ve al nivel oculto "Snowman's Land" (La Tierra del Muñeco de nieve), súbete a la cabeza del muñeco de nieve gigante y deja que te tire.

2° paso
Con la caída, perderás la gorra. Olvídala, vete a la derecha y luego hacia delante. Llegarás a un árbol. Pasa de largo y dirígete hacia el segundo. Irás a parar a otra parte.

3er paso
Regresa al árbol y vuelve a hacer lo de antes. Repítelo unas cuantas veces y después ve a por tu gorra. ¡Se ha vuelto borrosa!

4° paso
Recoge tu gorra y póntela. Te darás cuenta de que hay otra. Recógela y se quedará en tu mano. A partir de ahora podrás golpear a tus enemigos a gorrazos. También podrás nadar con ella.

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

NINTENDO 64
Quake 2
Para experimentar con el durísimo nivel final, Command Core, selecciona "Load Game", presiona B cuando aparezca la lista de juegos salvados e introduce F6Y3 WXQK CHDO 8K4D como contraseña.

NINTENDO 64
Bust-A-Move 2
Para abrir un mundo secreto presiona Lateral izquierdo, arriba en el D-pad; Lateral derecho, abajo en el D-pad mientras estés en la pantalla de títulos.

NINTENDO 64
WCW/NWO Revenge
Para jugar como mánager, conecta cuatro pads a tu consola. Después selecciona "Wrestlers With Managers" en un One-on-One en el modo exhibición y mientras juegues, presiona Z en los pads conectados a los puertos de entrada 3 y 4 de tu N64.

GAME BOY COLOR
Lucky Luke
Usa los siguientes códigos como contraseña para experimentar con el nivel 4: Coyote, Horse, Luke, Old Man, Coyote.

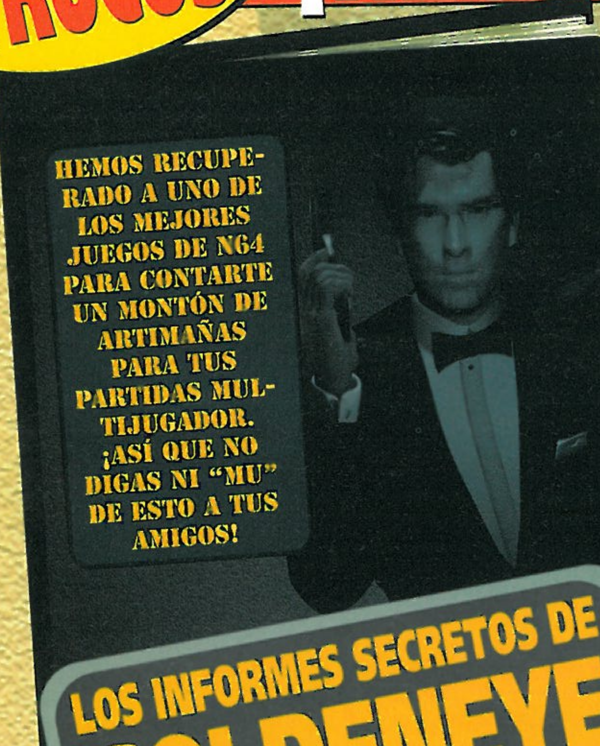
NINTENDO 64
F-Zero X
En la pantalla en la que realizas los ajustes a tu nave, mantén presionado el botón lateral derecho para cambiar de color. Presiona los botones C para cambiar el ángulo de cámara.

GAME BOY COLOR
Mortal Kombat 4
Para combatir contra Reptile, introduce 205205 en la pantalla de códigos de combate del juego.

NINTENDO 64
1080° Snowboarding
Selecciona el modo de entrenamiento. Haz la primera acrobacia de la lista y justo antes de aterrizar, accede a la lista de acrobacias. Selecciona una que todavía no hayas hecho. Presiona A. Cuando aterrices, contará como si realmente la hubieras hecho.

GAME BOY COLOR
Super Mario Bros. Deluxe
Cada vez que superes un mundo, ve a la Caja de Juguetes. Atraviesa el agujero de la pared, situado en la parte inferior de la esquina izquierda. Allí encontrarás setas que te permitirán imprimir cosas en la GB Printer.

GAME BOY COLOR
V-Rally Edition '99
Utiliza FAST como contraseña para los circuitos de nivel medio (Arcade).



LOS INFORMES SECRETOS DE GOLDENEYE

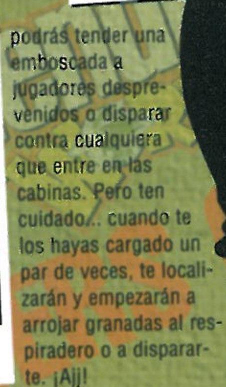
¡ESPECIAL!

TRUCO 002

EMBOSCADA EN EL LAVABO

PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: FACILITY
ARMAS: CUALESQUIERA

Regresa al área de lavabos y ve hacia la cabina con el respiradero. Entra y cambia a Desarmado. Entonces, mantén apretados L, Z y C-izquierda, a la vez que giras el joystick hacia la izquierda. Tras un par de vueltas, subirás al respiradero. Desde allí, podrás tender una emboscada a jugadores desprevenidos o disparar contra cualquiera que entre en las cabinas. Pero ten cuidado... cuando te los hayas cargado un par de veces, te localizarán y empezarán a arrojar granadas al respiradero o a dispararte. ¡Ajj!





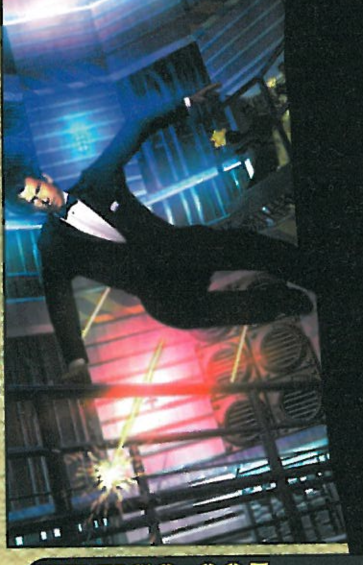
¡Ten cuidado y asegúrate de que ningún competidor furioso te acorrale aquí!

TRUCO 003

LA PUERTA MÁGICA

PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: ARCHIVES
ARMAS: CUALESQUIERA

Ahora te explicaremos uno de los raros. Selecciona las opciones indicadas e inicia el juego. Ve a la puerta que conduce a una especie de escalera de caracol. Baja por la escalera y dirígete a la pared de la derecha. Entonces, pulsa B y la puerta de arriba se abrirá... ¡como por arte de magia! Tus amigos, al verlo, se asustarán y quedarán confusos. ¡Esto sí que es magia!



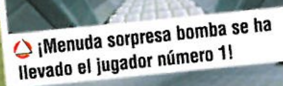
TRUCO 001

MINAS FLOTANTES

PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: BÚNKER
ARMAS: MINAS DE CONTROL REMOTO

Ábrete paso hasta la sala de control (la de la pantalla grande). Por el camino, deberás recoger diez minas. Entonces, avanza hasta el centro de la sala y vuélvete hacia la hilera de ocho monitores de TV. Coloca una mina sobre cada una de ellas, lo más cerca posible. Aléjate tanto como puedas y hazlas detonar.

Entonces recoge más minas (habrá más en las habitaciones contiguas) y colócalas sobre los restos de las TV. Retrocede y hazlas detonar. Cuando vuelvas a colocar minas, quedarán suspendidas en el aire.



¡Menuda sorpresa bomba se ha llevado el jugador número 1!



Esto se parece a Independence Day, ¿verdad? Con esas minas en forma de platillo flotando en el vacío. Hazlas explotar como el amigo Will.

TRUCO 004

LA CAJA SORPRESA

PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: MILITARY ARCHIVES
ARMAS: CUALESQUIERA

Elige a Oddjob como personaje para la partida. Entra en el nivel y empieza a dar vueltas hasta que encuentres una caja. Dispara contra ella y agáchate. *¡Entonces, guarda el arma y quédate mirando al suelo!* Aguarda a que tus compañeros pasen por delante de ti, y entonces incorpórate de pronto y arrójales a la espalda algo que duela. ¡Ja, ja, ja, ja!

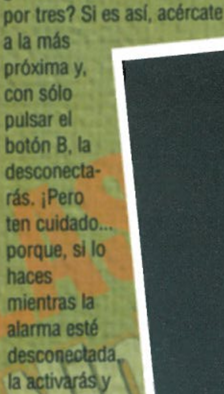


TRUCO 005

DESCONECTA LA ALARMA

PARTIDA: MISIÓN
NIVEL: CUALQUIERA CON ALARMAS
ARMAS: QUALESQUIERA

¿Estás harto de esa alarma que se dispara cada dos por tres? Si es así, acércate a la más próxima y, con sólo pulsar el botón B, la desconectarás. ¡Pero ten cuidado... porque, si lo haces mientras la alarma esté desconectada, la activarás y los guardias vendrán corriendo!





Tan sencillo y tan eficaz... Ideal para los que crean que eso de vivir peligrosamente no es para ellos.



TRUCO 006
TRAMPA DE PROXIMIDAD Nº1
PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: CUALQUIERA
ARMAS: MINAS DE PROXIMIDAD

Si quieres animar las grescas multijugador con un buen bromazo, deja minas de proximidad junto a las cajas de municiones. Tus rivales saltarán por los aires cuando traten de apoderarse de las cajas. Buuummmm!



Coloca la bomba y escóndete para ver...



¡...una explosión del enemigo!

TRUCO 008
GEMELOS
PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: CUALQUIERA
ARMAS: CUALESQUIERA

Con este truco podréis jugar como dos pares de gemelos en las partidas de cuatro. Aseguraos de que los cuatro pads estén enchufados y seleccionad Multijugador. Elegid un juego para dos y seleccionad a Trevelyan y Xenia. Entonces, retroceded, cambiad por cuatro el número de jugadores y seleccionad cualquier nivel. ¡Al empezar el juego, tendréis dos parejas de gemelos listos para la batalla! ¡Acción gemela!



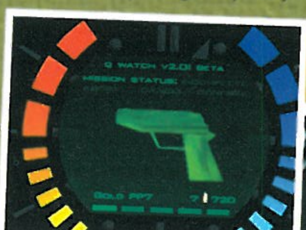
Esto... Tu cara me suena. ¿No nos hemos visto antes?



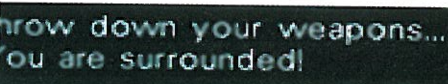
TRUCO 010
SALVA A TREVELYAN
PARTIDA: MISIÓN
NIVEL: FACILITY
ARMAS: GOLDEN GUN



Si alguna vez te has sentido culpable por los disparos que recibe Trevelyan durante la misión en las Instalaciones, aquí tienes una oportunidad de solucionarlo. Activa la Golden Gun y ábrete paso hasta la sala de embotellamiento, de la manera habitual. Entonces, deja que Trevelyan diga su parte y luego, cuando Ouromov baje por las escaleras, mátalo con tu Golden. Trevelyan soltará su arma, pero se quedará arrodillado, y sólo morirá cuando te aburras y decidas dispararle tú mismo.



Éste es tu objetivo. Un disparo con esto mataría a un rinoceronte...





¡Alto ahí! Está prohibido matar a los agentes secretos británicos, aunque sean desertores. ¿Qué diría la Reina?

TRUCO 007
BANDERA INVISIBLE
PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: THE LIVING DAYLIGHTS
LEVEL: CUALESQUIERA



Cuando entres en algún juego de bandera, procura no llevar armas ni municiones. Cuando encuentres la bandera, pulsa el botón Z y manténlo apretado hasta que sueltes la bandera. A fuerza de sacudirla, la bandera acaba por desaparecer. Los otros jugadores creerán que no has hecho nada. Cuando te parezca que ya llevan mucho rato engañados, suelta el botón de disparo y la bandera reaparecerá como por arte de magia. ¡Bien!



"¿Dónde se ha metido la maldita bandera? Hace un momento estaba aquí..."



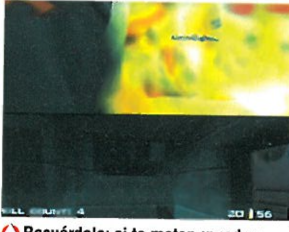


¡Ahora la ves, y ahora no la ves! ¡Parece que el truquito de Bond ha dejado totalmente confundida a Natalya! ¡Y no es de extrañar!

TRUCO 009
TRAMPA DE PROXIMIDAD Nº2
PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: FACILITY
ARMAS: MINAS DE PROXIMIDAD



Recoge algunas minas y ve a los lavabos. Entra en la cabina del respiradero. Tienes que introducir un par de minas dentro de la salida del respiradero. Entonces, cuando mates a otro jugador, si sale en el respiradero, hará estallar las minas y provocará otra matanza.



Recuérdalo: si te matan ¡puedes acabar en el respiradero! ¡Mal asunto!

TRUCO 011
MINAS OCULTAS
PARTIDA: MULTIJUGADOR
NIVEL: ARCHIVES
ARMAS: MINAS DE CONTROL REMOTO



Basta con situar correctamente las minas para realizar algunas matanzas fabulosas. Si dejas tus regalitos explosivos sobre superficies planas, el enemigo las verá, pero los grupos de minas situados detrás de carteles y puertas, o en el agua, son casi imposibles de detectar. Sólo tienes que quedarte a una distancia prudencial y aguardar a que el enemigo caiga en tu maligna trampa.



El humo y la sangre indican que has hecho un buen trabajo. Je, je.





¡SEGUNDA PARTE!

- ¡Completa los niveles más difíciles!
- ¡Descubre los más intrincados secretos!
- ¡Acaba con tus amigos en el modo multijugador!

LA GUÍA MÁS CAÑERA PARA DESTRUIR STROGGS EN... QUAKE

La segunda parte de nuestra genial guía de Quake II te acerca a los últimos nueve niveles de dificultad media. Aparte, hemos incluido trucos del modo multijugador en todas las páginas.

CONSEJOS RELAMPAGO

Cuando dispares con el BFG, apunta siempre sobre un muro. Así, se esparce y mata a todo el mundo sin darles tiempo a huir.

NIVEL Organic Storage

Este nivel es facilísimo...

6

10

1 Después de abrir la primera puerta, aparecerán por sorpresa un Enforcer y un Gunner. Empezarán a pelearse entre sí... ¡Bien! Así te ahorras munición.

2 Vete a la parte superior de la carretilla y mira a tu espalda. ¡Sí, hay un montón de cargas para cohetes al alcance de tu mano!

3 En la siguiente habitación, lanza granadas a los contenedores que hay a tu derecha para cargarte a unos cuantos indeseables.

4 Hay un Power Amplifier escondido en una pila de contenedores. Tendrás que saltar desde la plataforma que hay en la esquina de la habitación e ir ascendiendo.

5 Una multitud de Guards y Parasites te aguarda en las siguientes dos estancias. ¡Prepárate para la lucha y espera! No olvides que hay dos Guards en el garito de encima.

6 ¡SECRETO! De vuelta a la parte superior de la rampa, mira a tu izquierda y dispara sobre el muro. Se te aparecerá una pequeña habitación en la que hay dos escaleras, dos pasillos y un genial Power Shield.

7 Hay un Gladiator tras la próxima puerta. Corre a abrirla y luego retrocede a toda prisa disparando como un loco tu Hyperblaster.

8 El siguiente pasillo puede ser peligroso, ya que un Flyer se te presenta de repente. ¡Ten lista la Shotgun!

9 Tras haber tocado el teclado verde, coloca debajo unas cuantas granadas para pillar un par de Enforcers y Parasites.

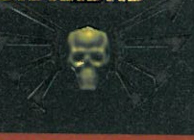
10 ¡SECRETO! Cuidado al subir a los contenedores: siempre hay un Gunner, presto a dispararte por la espalda. Cuando esté muerto, podrás saltar sobre él y agenciarte la Body Armor.



¡LOS 6 MEJORES ÍTEMS DEL MULTIJUGADOR!

No te dejes ni uno de estos potenciadores si quieres aplastar a tus compañeros.

INVISIBILIDAD



Durante 60 segundos serás una sombra transparente. No busques al enemigo: quédate observando y luego sorpréndelo por la espalda. ¡Criaturitas!

INVENCIBILIDAD



¡Ser inmune a los ataques durante un minuto! ¡Perfecto! De nuevo, lo más recomendable es quedarse quieto esperando a que aparezcan tus oponentes...

MEGA SALUD

Una dosis extra de salud. ¡Chachi pirulí! No la malgastes. Lánzate al fragor de la batalla y cárgate, uno a uno, a tus enemigos (¡necesitan el doble de potencia para liquidarte a ti!).

BFG



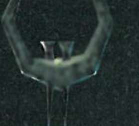
Aprende la ubicación de esta arma en todos los niveles y búscala siempre que quieras regenerarte tras morir. Úsalo cerca de un oponente, pero no *demasiado* cerca. Ideal para multiplicar sin esfuerzo tu haber de muertos.

ARMADURA



Es fácil olvidar las cuestiones más básicas, pero una armadura potente puede marcar las diferencias en las batallas cuerpo a cuerpo. Recoge tantas como puedas, siempre que puedas y manténlas a tope de energía.

QUAD DAMAGQ



Con esto, la potencia de tus armas se cuadruplica durante un minuto. Disfrutarás de lo lindo con la escopeta, la minipistola o lo que tengas más a mano. *Comparte* tu alegría con tus víctimas... ¡No vayas a ser egoísta!

NIVEL Processing Center

Hay aquí más cintas transportadoras que en un aeropuerto

1 ¡SECRETO! Hay un interruptor naranja en el techo, cerca de la puerta. Dispara contra él para poner en marcha un ascensor que te conducirá a la genial Mega Health.

2 Ahora ve hasta la siguiente habitación y luego sal corriendo. Una banda de Stroggs se precipitará a las cintas transportadoras y, de paso, al punto de mira de tu lanzacohetes.

3 Pasa del ascensor para bajar y utiliza el pasillo hasta el otro lado de la habitación. No te olvides de la Power Source azul.

4 Tras activar la cinta transportadora y saltar sobre ella, estarás listo para atacar. Corre por la cinta y espera a que los Stroggs te visiten en la última habitación. Anda, dales un besito.



1

5 La siguiente habitación estará llena de Parasites. Súbete a una plataforma y deshazte de ellos.

6 ¡SECRETO! En el nivel de los Parasites, hay un interruptor naranja escondido entre las dos cajas más cercanas a la ventana. Con él abrirás una puerta a tu derecha que te conducirá a unas armaduras.

7 Esa entrada azul está esperando ansiosa el Power Source. Antes de subirte en el ascensor, donde eres muy vulnerable, cárgate a la Iron Maiden y a los Gladiators.

8 Tras tirar de la llave amarilla para desbloquear la puerta, apréstate a provocar una lucha entre el Gladiador y Parasite.

9 ¡SECRETO! En esta rocosa habitación aparecerá una Iron Maiden por tu espalda. Busca la pequeña habitación de la que ha salido (cerca de por donde tú entraste) y dispara a la rejilla para conseguir un Power Amplifier.

10 Ahora, déjate caer hasta el siguiente ascensor, activa el interruptor y salta arriba para activar el otro. Cuando el taladro haya acabado su trabajo, sal por el nuevo agujero.



6



9

6 TÁCTICAS MULTIJUGADOR INSUPERABLES

¿Problemas con la panda de desalmados? Prueba con esto:

GIRA Y GIRA

Nadie gana una partida de *Quake II* sin girar sobre sí mismo disparando a diestro y siniestro. Esquiva el fuego enemigo caminando de lado, a derecha o izquierda, pero mueve el stick en la dirección opuesta para no perder de vista a tu oponente.

¡SORPRESA!

¿Alguien sabe qué se esconde tras la próxima esquina? Desde luego, tus enemigos no. Lanza un cohete o una granada cuando te acerques a una. Si la suerte te acompaña, tu enemigo se la encontrará de lleno.

ANTICÍPATE

La Railgun y el lanzacohetes son armas lentas que tardan bastante tiempo en alcanzar sus objetivos. Aprende a adivinar dónde estará tu enemigo dentro de medio segundo y dispara allí.

SELECCIONA

El Railgun es un arma muy apetecible, pero sólo sirve contra los más débiles. Los expertos esquivarán fácilmente su estrecho rayo. El lanzacohetes es una opción mucho mejor.

MEMORIZA

Las armas siempre reaparecen en el mismo lugar. Apréndete dónde están el BFG, el lanzacohetes o la Railgun y búscalos tras morir. De este modo, puedes recuperar tus habilidades asesinas en un tiempo récord.

¡MUCHO OJO!

Los otros jugadores están por ahí, plataformas arriba y abajo cual mariposas en un domingo primaveral… ¡Cuidado, que no son inofensivos! ¡No los pierdas de vista, que te la cargas!

NIVEL Geothermal Station

¡Salta! ¡Y mantén los pies en el suelo!

1 Una plataforma que se mueve te lleva directamente ante un Gunner que te espera ansioso. Es decir, adelántate a la fiesta y deja caer unos cuantos cohetes para caldear el ambiente…

2 ¡SECRETO! Camina recto hasta pasar la puerta tras bajar de la plataforma móvil. Ganarás un Quad Damage.

3 Abre la puerta y lanza unas cuantas granadas dentro. Como no hay mucho espacio, los malos saldrán pitando. Dales la bienvenida con la Railgun.

4 Esta escalera te lleva a la siguiente sección, pero es *muy fácil* ir demasiado rápido y caer en la lava. Muévete muy leen ta meeenn teeee.

5 Estáte alerta antes de activar el interruptor que hay al final de las escaleras: un par de Flyers caerán sobre ti. Camina hacia atrás para tener más perspectiva y apuntar mejor.

6 ¡SECRETO! Ve de la rueda dentada hasta el martillo neumático y luego por encima de la escalera que hay en el muro para llegar hasta la Combat Armor.



7 Tras apretar el interruptor para abrir la puerta, la plataforma giratoria te llevará a un punto de encuentro. Cuando estés en él, ve hacia el frente para que te sea más fácil caminar.



8 Mucha gente quiere subir por las escaleras, pero no hay espacio para todos. Corre por el pasillo (evita el Berserker) y extermina a los Stroggs.

9 El Gladiator vigila uno de los dos interruptores que tienes que activar. Muévete a su alrededor y dispara a la vez. Es demasiado lento para alcanzarte con su fuego.

10 Con los dos interruptores activados, aparece un puente nuevo, además de algunos malos más. Retrocede hacia donde estaba el Gladiator y utiliza tus cohetes. ¡Se acabó!

NIVEL Detention Centre

Ha llegado la hora de meterte con algunos viejos enemigos…

1 ¡SECRETO! El techo encima de la primera escalera centellea. Si disparas sobre él, conseguirás una Invisibility Sphere (*esfera de invisibilidad*).

2 No te precipites para llegar a la siguiente esquina, donde dos Gunners te esperan ansiosos. Empieza lanzando unas cuantas granadas.

3 De vuelta abajo, el Gunner tiene una llave amarilla. Consigue que salga tras de ti al exterior y sube por las escaleras. Sus granadas la destrozarán y no podrá perseguirte más.

4 Cuando hayas entrado en la puerta que abre esa llave amarilla, aprieta el interruptor para que tus colegas caigan al fuego y reclama una Armor Jacket.

5 ¡SECRETO! En la habitación en la que está el Gladiator y los dos prisioneros quejicas, mira al techo y dispara al interruptor oculto para conseguir unos cohetes.

6 Corre a través de los pinchos y los machacadores y luego, brinca sobre el suelo de vidrio, a la derecha y luego a izquierda, sin detenerte un instante. Si eres muy lento, nadarás en lava.

7 ¿Recuerdas todo lo que aprendiste con el láser en el Centro de Comunicaciones? Espera a que se apaguen los láseres y tendrás bastante tiempo para llegar al otro lado sano y salvo.

8 Un amigo tuyo está golpeándose la cabeza contra un muro roto. Dispara a la juntura para que los ladrillos caigan y poder así abrir una puerta nueva.

9 ¡SECRETO! Puedes sumergirte en esa agua verdosa. Hazlo y luego vuélvete. Hay un Quad Damage escondido en una pequeña habitación que hay debajo.

10 Toma el siguiente ascensor y baja. El Gladiator que hay arriba irá hacia ti y te dará más espacio para quitarle la Railgun.

NIVEL Research Lab

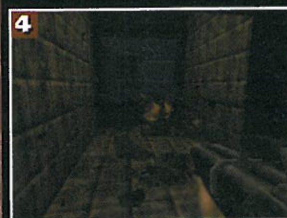
¡No te recomendamos que nades por el magma!

1 Antes de dejar la plataforma elevada, deja caer un par de granadas, no sea que haya algunos malos por ahí…

2 En unos cuantos segundos desaparecerá el suelo de la siguiente habitación (¡debajo hay magma!). Haz volar la ventana y escálala.

3 Tendrás que girar hacia la izquierda en la siguiente esquina para encontrar al Gladiator de la llave roja.

4 ¡SECRETO! Tras cargarte al señor Gladiator dispara al muro centelleante de la habitación pequeña. Escala por la rendija para conseguir la Combat Armor.





5 Apretando ese botón se abrirá una puerta a tu izquierda que te conducirá directamente al punto de partida. Toma el BFG antes de irte.

6 Un Gunner o dos han llegado desde la última vez que estuviste por aquí. Usa granadas y la Railgun, pero intenta moverte poco. Hay un lago de lava justo debajo.

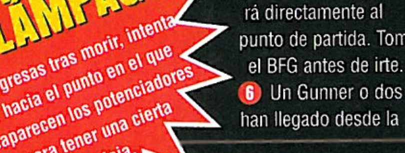
7 Dirígete sin dilación a la habitación al final del pasillo y activa el interruptor verde. Los Icarus Twins aparecerán a tu derecha: ten la minipistola lista.

8 ¡SECRETO! Hay un interruptor naranja que titila en la pequeña habitación de la que han salido los Icaro. Es hora de gastar un poco de adrenalina.

9 Tras apretar el botón para activar el pasillo rojo, evita caer en el río de lava sacando a los malos al exterior para que mueran.

10 ¡SECRETO! Cárgate cuanto encuentres a tu paso en el piso superior (usa la munición BFG que conseguiste antes) y echa un vistazo a la pequeña habitación a tu derecha. Enciende el interruptor del muro de arriba para abrir una habitación con el suculento Power Amplifier.

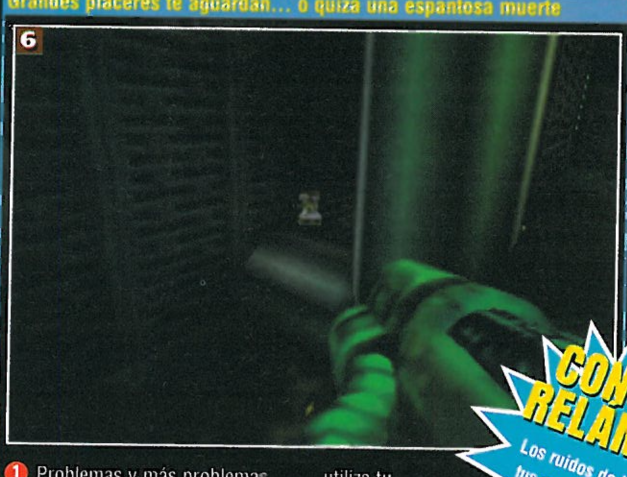






NIVEL Bio-Waste Treatment

Grandes placeres te aguardan... o quizá una espantosa muerte



1 Problemas y más problemas es lo que vas a encontrar en cuanto bajes de la vagoneta, pero si te quedas dentro, los Gunners te liquidarán con granadas. ¿A qué esperas? ¡Largo!
2 ¡SECRETO! Tras matar al Gladiator, date un bañito en la pequeña piscina que hay en una de las esquinas de la habitación. Hay un Power Amplifier en el fondo.
3 Es fácil resolver este puzzle. Sumérgete en el contenedor gigante de líquido, nada a través del túnel y activa el interruptor al otro lado.
4 Cuando lo hayas hecho, vuelve, bajo el agua, y abre la válvula. El nivel del agua subirá y podrás salir al otro lado del túnel. Glu, glu.
5 Tras montarte en el ascensor, mira por los bordes de la plataforma para conseguir munición y una Armor Jacket.
6 ¡SECRETO! En el pasillo, busca detrás de cañería un poco de Adrenalina.
7 Tras encontrar la cañería, busca una rendija en el muro y utiliza tu escopeta para engrandecerla.
8 ¡SECRETO! Antes de subir por la segunda escalera, mira a tu izquierda. ¿Ves ese interruptor oculto? Activa una escalera muy estrecha en el lado opuesto a la escalera, conduciéndote a una reserva de munición.
9 Para acabar con este Gladiator, escóndete en una esquina, luego avanza de lado y machácale con cohetes.
10 El interruptor que hay tras Gladiator abre las puertas dobles que hay junto a la primera escalera que encontraste. Baja, camina un poco y ¡prepárate!



CONSEJOS RELAMPAGO

Los ruidos de las armas de tus enemigos te indicarán qué tipo de armas utilizan éstos antes de verlos.

NIVEL Access Conduits

Este nivel te pondrá a prueba

1 Antes de saltar al ascensor, espera a que aparezca el Icarus. Es más difícil darle cuando estás en él.
2 A medida que el ascensor se acerca al final del trayecto, lanza granadas a la plataforma que hay a la izquierda para quitar de en medio a los Parasites que hay allí.
3 ¡SECRETO! Tras subir por la escalera y hacerte cargo de Icarus, quédate en los escalones y vigila a ver si ves un interruptor centelleante que activará un ascensor y te mostrará un frasco de Adrenalina.
4 Desde la escalera, ve hacia la izquierda y prepárate para un ataque total de los Parasites.
5 ¡SECRETO! Hay un interruptor en la pequeña habitación opuesta a la válvula. Con él abrirás una habitación secreta que hay fuera a la izquierda. Crúzala y toma el Power Amplifier.
6 Ya se ha vaciado el estanque de agua que había cerca del principio. Ahora hay un montón de espacio. Conduce hasta allí al Gunner y los Parasites a través de la siguiente puerta que hay fuera.
7 Dos interruptores más y volverás a estar en lo alto de las escaleras. Esta vez, habrá un puente a tu derecha.
8 Cuando entres en la habitación curvada, aparecerá un Gladiator en una plataforma lejana. No se puede mover libremente, así que lánzale unas cuantas granadas.
9 ¡SECRETO! Vuelve al lugar por el que entraste en la habitación y luego mira el techo, también curvado. ¿Ves ese pequeño cuadrado? Dispara sobre él para ver otro frasco de Adrenalina en el otro extremo de la habitación.
10 Hay un Tank abajo que hace un ruido insoportable. Usa el BFG, o el lanzacohetes y la Railgun si se te acaba la munición.





NIVEL Descent To Core

Es más feo que comer con las manos...

1 Abre la puerta y ¡sorpresa, un Berserker! No utilices tus armas más potentes contra él, sino la Super Shotgun o la Minigun.
2 Aquí las cosas empiezan a ser frustrantes. Tendrás que saltar a la plataforma que sube, caminar por ahí y acabar en la plataforma que hay arriba. Luego prepárate a Hyperblastear como un zumbado.
3 ¡SECRETO! Vigila bien y verás una pequeña habitación en la que hay un Power Amplifier. Sitúate en la plataforma móvil para alcanzarlo.
4 En la habitación circular con los muros móviles, halla una abertura en la sección central, vuélvete y sube a la fina plataforma ascendente, y luego camina hasta la siguiente plataforma. Difícil.
5 Pasa de largo la plataforma circular y dirígete al pequeño pasillo que hay al otro lado. Las columnas que se elevan al otro lado te llevarán a una habitación nueva. En ella tu Hyperblaster se las verá con las Iron Maidens.
6 ¡Alegría! ¡Otra plataforma! ¡No te subas a ella! Mira abajo y enfrente, verás unas puertas...
7 Un par de Icarus son tus próximos enemigos. Acércate tanto como puedas y luego utiliza tu Super Escopeta.
8 En la siguiente habitación, tras despachar a los tres Stroggs que había arriba, es muy fácil saltar al otro lado.
9 ¡SECRETO! Después de irte de la plataforma que sube con forma de X, mira detrás de ti. ¡Es una Mega Health! Arriesgado...
10 No malgastes munición contra el Tank: se va a teletransportar al siguiente nivel. Espera a que desaparezca y teletranspórtate tú mismo.







¡LAS 6 TÁCTICAS MULTIJUGADOR MÁS PRUDENTES!

Si pasas demasiado tiempo siendo masacrado, estos trucos pueden salvar tu vida...

SALTARÍN

No podrás engañar a tus oponentes humanos desplazándote lateralmente, así que aprende a saltar. Es más complicado apuntar a alguien que bota como una pelota que a alguien bailando el twist.

SERPENTEA

Todos los veteranos de *Quake* están de acuerdo en una cosa: nunca camines en línea recta, es como llevar un gran «DISPARAME» escrito en la espalda. Avanza en zigzag.

ARRIBA Y ABAJO

Si están a punto de pillarte, es muy difícil que te deshagas de tu perseguidor en el nivel del suelo. Corre hacia un ascensor o ve a algún nivel inferior para desconcertarlo y contraatacar.

¡MUÉVETE!



Es tentador quedarse quieto cuando estás apuntando, pero no lo hagas. Quedarse quieto puede resultar fatal. Aunque no sepas adónde vas, muévete. Nadie lo notará.

MUÉVETE MÁS

Vale para el ataque y para la defensa: usa el analógico para ver cuanto pasa a tu alrededor, arriba, abajo, a los lados. Puedes avistar cosas muy interesantes. Como casi todo en la vida, todo se reduce a ser un buen observador.

¡CORRE!



Como ser valiente no te va a dar puntos y, a menudo, una retirada a tiempo es una victoria, huye de tus enemigos si tienes poca munición. Son la Parca.

¡TRUCOS! PREPÁRATE PARA ASALTAR LOS NIVELES FINALES

¡LAS 6 TÁCTICAS MÁS RETORCIDAS DEL MULTIJUGADOR!

O Cómo conseguir que tus amigos te odien en seis pasos

SALTO COHETE



Difícil, pero muy útil cuando le pillas el tranquillo. Apunta al suelo y lanza un cohete o un BFG. Luego salta. Perderás salud, pero destrozarás el techo.

MIRADA ESPÍA



Es una táctica horrible de verdad... Para cometer la tropelía te basta con mirar a la parte de la pantalla de tu adversario. De este modo sabrás qué arma está utilizando y dónde se encuentra. Está muy feo, pero te hace llevar ventaja.

HOLA, CAMPEROS

«Acampar» es el arte de dejar que crezcan raíces bajo tus pies en el lugar en el que reaparecen las armas. También incluye el recoger las mejores cosas y evitar que los otros jugadores lo hagan. Está tan feo como lo anterior, pero funciona...

SONRISAS FURTIVAS



Todos los niveles multijugador tienen al menos un interruptor que abre una puerta o desactiva un láser. De este modo puedes satisfacer tus ansias de potenciadores secretos. Aprende dónde están, ¡pero no se lo digas a tus compañeros!

ENGAÑOSA APARIENCIA

¿Te sientes cruel? Es el momento de seleccionar la pistola y vagar por el nivel esperando a que alguien te ataque. Pensarán que estás indefenso... hasta que saques tu BFG y los envíes a la Inopia.

BUITRE



Si te encuentras en medio de una batalla entre otros dos (o más) jugadores, lo mejor es quedarse a una distancia prudencial y esperar a que quede uno solo. Finiquítalo y quédate con sus maravillas. Ay, ¡pero qué aprovechado!

NIVEL Command Core

Ha llegado la hora de la verdad... El grandullón a escena.



2 3

1 No dejes pasar ni una sola unidad de munición en este nivel. ¡Te arrepentirías! Hay montontes y montones de cosas interesantes escondidas en el piso superior. Avanza sin dilación y toma el ascensor para conseguirlo.



1

2 Tras subir al teletransportador, un par de enormes Guardians llegarán para molestarte. Sigue caminando hacia atrás y de lado y lanzando cohetes.

3 Cuando hayas neutralizado uno de los caminantes, un Guardian volante le tomará el relevo. Lo bueno es que de paso se abrirá una pequeña habitación... ¡llena de munición!

4 Es hora de usar el BFG. Cuando se te agote su munición, parapétate tras uno de los muros hexagonales y lanza un cohete o dispara con la Railgun al Guardian que merodea la esquina.

4

5 Con los dos Guardians volantes muertos, el nivel se ha acabado. Sólo te queda encontrar el ascensor al otro lado de la habitación y subirte a él. ¡Game Over! ¿O no?

CONSEJOS RELÁMPAGO

Disparar armamento explosivo a otro jugador cuando estás cerca te matará a ti también.

NIVEL Twists

No dejes de mirar el reloj... si tienes tiempo.



1

1 Te dan el código de acceso a este nivel de tiempo limitado cuando consigues quitarte de en medio a los Guardians del nivel 19. Por si acaso lo has perdido, aquí lo tienes: FBBC VBBB FBBC VBF7.

2 Después de recoger el Lanzacohetes, dirígete hacia tu izquierda y destruye a los dos Gladiators, caminando de lado, como un demente. No dejes de disparar mientras te queden dedos.

3 Vuelve hacia atrás y ve hacia abajo por el pasillo y luego a la izquierda. Encontrarás un Gladiator furioso. Mátalo, baja y sigue el camino curvado para enfrentarte al Gladiator número cuatro.

3

4 Se te acaba el tiempo, ¡corre hacia la primera escalera! Esta vez, es un Gladiator gigante quien te espera. Regálale unos cuantos

5 cohetes.

Para acabar, sigue el mismo camino que antes para topar con otro Guardian. El contador de tiempo se detendrá cuando esté muerto en el suelo. ¡Tienes 100 segundos para ser un maestro Quake!



2



4



5

ES UN PÁJARO... ES UN AVIÓN... ¡ES LA PATRULLA GAMES WORLD!



¡LLEGARON LOS REFUERZOS!

Ya están aquí los Caballeros Jedi de los videojuegos, que con su suprema sabiduría cartuchera podrán resolver todas tus dudas.



TOP SECRET

LA LEYENDA DE ZELDA DX

¿Hay algún truco?

Lucas Martín, La Coruña:
Hola amigos, estoy desesperado y necesito que me echéis una mano. Tengo *Zelda* en la Game Boy Color pero es muy complicado. ¿Hay algún truco para que sea un poco más fácil?

Games World: No sólo te vamos a echar una mano. Hemos reunido un equipo de especialistas dispuestos a dar su brazo por ti.

CONSEJO BÁSICO
Hay tantas cosas en Zelda DX que darte un truco que resuelva todos tus problemas es algo muy difícil, por no decir imposible. Hay quien opina que lo mejor que se puede hacer cuando estás completamente atascado es apagar la máquina, y volver a jugar cuando ya te hayas despejado un poquito. Te sorprenderá ver todo lo que puedes hacer después de una pausa. Si te frustras porque no avanzas, no tengas miedo de explorar otras áreas de la isla y si te quedas atascado en el pantano, baja a la playa... A veces es sorprendente lo que puede inspirarte un cambio de escenario.



UN TRUCO DE CORAZÓN
Cuando pierdas todos tus corazones, salva el juego y apágalo inmediatamente. Al volver a cargarlo verás que el número de veces que la has palmado sigue siendo el mismo ¡y que vuelves a empezar con cinco corazones enteritos!

TRUCO ECONÓMICO
Si vas a comprar un ítem caro, píllalo del mostrador y págalo. En el momento en que te cobren, presiona Start + Select + A + B a la vez. Selecciona "Guardar y Salir" y luego recarga el juego. Si has sido lo bastante rápido, el ítem será tuyo y habrás perdido muy poco dinero.



¡FLECHAS EXPLOSIVAS!
Equípate con flechas y bombas y luego dispáralas juntas (pulsando A + B a la vez).

SALTO DE PANTALLA
Si topas con un obstáculo que no te deja pasar, vuelve a la pantalla de la izquierda o a la de la derecha y quédate en el borde. Justo en el momento en que vayas a entrar de nuevo en la pantalla donde encontraste el obstáculo, presiona Select. Aparecerá el mapa (probablemente tardarás un poco en acertar el momento oportuno). Cuando vuelvas al juego, estarás en el mismo sitio pero una pantalla más adelante. Si te encallas, sigue intentándolo hasta que funcione.





BANJO-KAZOOIE

¿Cómo se consigue esa llave?

Tomás Verdiales, Irún:
¡Por favor, por favor, explicadme detalladamente cómo se consigue la maldita Llave de Hielo!

Games World: Querido Tomás, sólo hay una manera de conseguir la llave helada, y se necesita un cartucho pirata y un código que, según parece, se carga tus partidas guardadas (Banjo tiene que empezar de nuevo habiendo olvidado como se trepa a un árbol y Kazooie no recuerda nada de nada.) Además, esa llave no sirve para nada (los de Rare diseñaron el juego de manera que la Llave de Hielo fuera accesible y útil únicamente cuando llegue su secuela, *Banjo-Tooie*´s). Así que, por ahora lo mejor será que te olvides del tema y disfrutes con el resto del juego.



STAR WARS: EL RETORNO DEL JEDI

¿Hay algún código?

Samuel Pedrerol, Tarragona:
¡Hola, amigos de GW! ¿Tenéis algún código para los niveles del final de El Retorno del Jedi?

GW: ¡Cielos, un compañero en apuros! Pues nada chaval, vamos a echarte un cable. Aquí tienes una lista de códigos:

Dance Hall	SNKMTD
Sail Barge	RWVJBC
Endor	TFGBMN
Ewok Village	HJMKPL
Power Generator	QGTHGD
Death Star	PSVZKL
Tower	SFPYSW
Death Star 1	CGGYON
Death Star 2	KFGZXQ

ENRÓLLATE

No te lo pienses más...

¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



MARIO KART 64

¡Aprovecha estos ATAJOS!

NOKU NOKU BEACH
En la rampa de detrás de la cueva, utiliza a Yoshi o Toad (o una seta-propulsora con los otros pilotos) para saltar dentro de la misma. Si te sales con la tuya, aparecerás por la catarata al otro lado de la roca.

DK'S JUNGLE PARKWAY

Atajo 1
Conduce hacia la rampa y, en lugar de seguir en línea recta, colócate a la izquierda para ahorrarte un tramo de la carretera.

Atajo 2
Dentro de la cueva, conduce a 90 Km./h (o a 120 Km./h con la ayuda de una seta...¡o tres!) hacia el lado izquierdo de la cueva.

RAINBOW ROAD
Al principio de la carrera hay una pendiente. Cuando empieces a bajarla, ponte a la izquierda y salta. Mantén el dedo en el acelerador hasta que veas un buen sitio donde aterrizar. Cuando llegue el momento, dale al freno mientras tiras del stick hacia atrás. Si no puedes hacerlo, sigue recto por encima de la colina, como hicimos nosotros...

¡APRENDE TÁCTICAS GANADORAS!

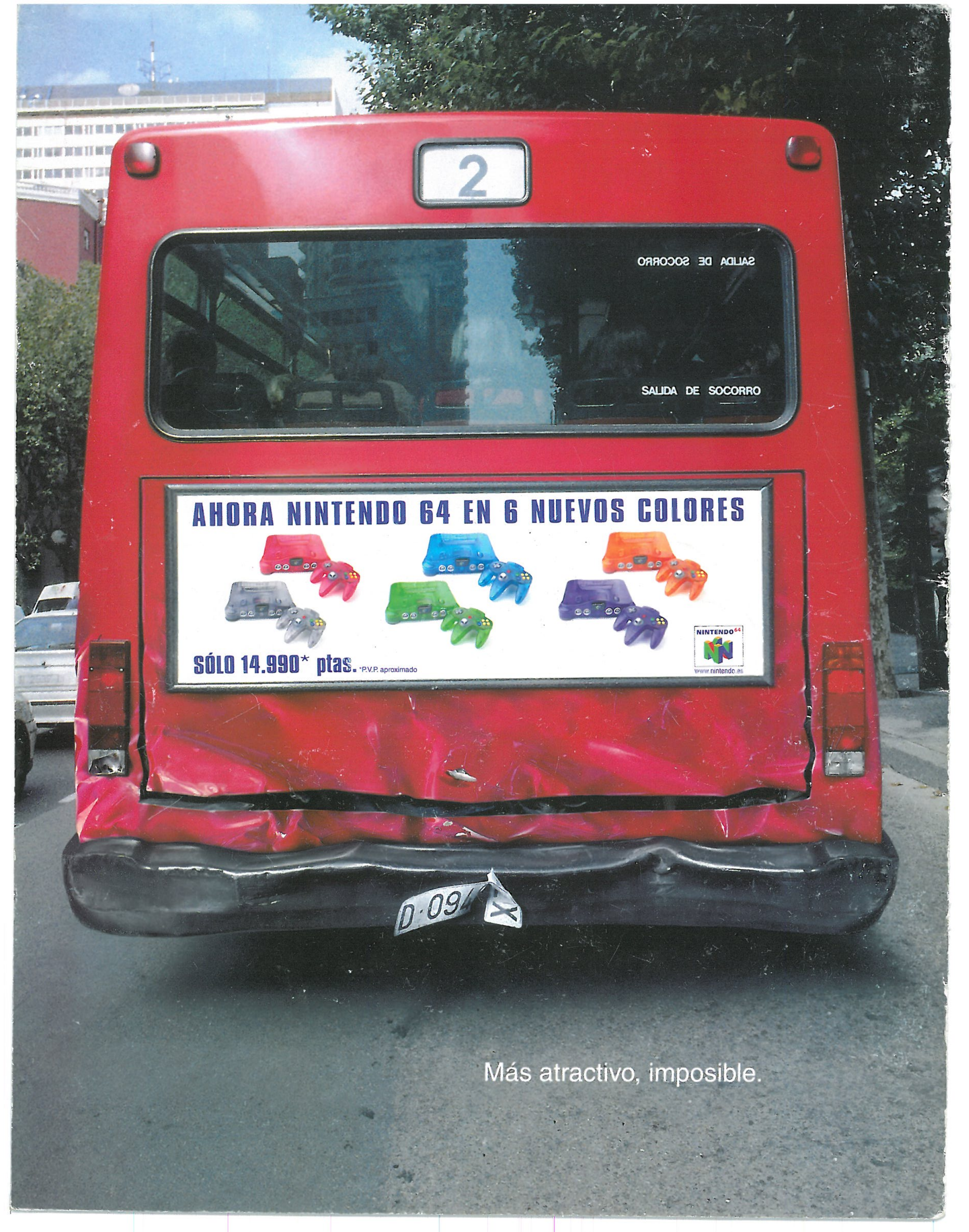


COMMAND & CONQUER

• Para colocar tus edificios en la base enemiga, utiliza sacos de arena en cadena. Con esta técnica puedes sacar cualquier edificio de tu base.
Y si vas mal de pasta, pon unos Mini-Gunners cerca de un saco de arena. Vende la pared y tus hombres también entrarán en el lote. ¡Lo siento colegas, pero la guerra es la guerra!



¡PRÓXIMO NÚMERO!
PIÉRDETELO Y NO SABRÁS LO QUE ES BUENO
games WORLD
¡GRATIS!
Pósters formidables y una sorpresa indescriptible
RACCOON CITY TE NECESITA
RESIDENT EVIL
OLVÍDATE DEL RUMBLE PAK: CON ESTE JUEGO, EL MANDO TEMBLARÁ EN TUS MANOS SIN OTRO ESTÍMULO QUE TU PROPIO PÁNICO.
POKÉASOMBROSO
VECINA O NO, ALUCINA CON NUESTRA SÚPER GUÍA PARA ENTRENADORES DE POKÉMON
DESTRUCTION DERBY
Sutilísima review de este delicado y elegante juego "¿EING?"
DONKEY KONG 64
Review del Pataformas más esperado del año
SUPER SMASH BROS
Analizamos el beat'em up más divertido de N64
• ¡CÓDIGOS Y TRUCOS ULTRATERRENOS!
• ¡REVIEWS SOBRENATURALES DE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA N64 Y GAME BOY!
• ¡ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE EL FASCINANTE MUNDO NINTENDO!
• ¡PREVIEWS CON SCREENSHOTS OBTENIDOS MEDIANTE EL SAQUEO Y LA TORTURA!
• ¡REPORTAJES DE LOS QUE LEEN LOS MINIS-TROS CUANDO DICEN ESTAR TRABAJANDO!
TRUCOS PARA SALIR VIVITO Y COLEANDO DE LA ZONA MUERTA EN...
SHADOWMAN


2
SALIDA DE SOCORRO
SALIDA DE SOCORRO
AHORA NINTENDO 64 EN 6 NUEVOS COLORES
SÓLO 14.990* ptas. *P.V.P. aproximado
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Más atractivo, imposible.